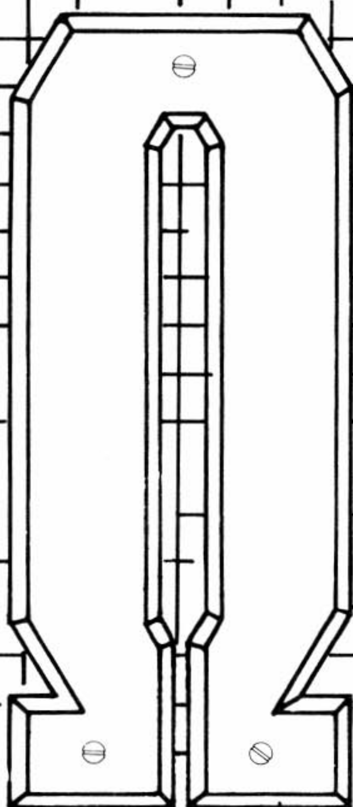
ETT ÄVENTYR TILL

MUTANT 2

KATASTROFENS VÄKTARE

LIVSFARLIG SPÄNNING





KATASTROFENS VÄKTARE

KONSTRUKTÖRER: HÅKAN WALLES, CHRISTOFFER LAGERROS
REKONSTRUKTÖR & ENKLAVDESIGN: OLLE SAHLIN
REDIGERING: ANDERS BLIXT, OLLE SAHLIN, HENRIK STRANDBERG
ORIGINAL: MARIE GOLDSCHMIDT, ANNE CHARLOTTE YTTER, NILS GULLIKSSON, STEFAN THULIN
SPELTEST: ROBERT BÄVERSJÖ, BENNY JENSEN, KENNET ALEXANDERSSON, MARCUS CLAESSON, SVANTE ANDERSSON, MATS OSCARSSON, HENRIK BULLER
OMSLAG: BOB LARKIN
ILLUSTRATIONER: HÅKAN ACKEGÅRD
TRYCK: TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS 1988
SCAN & PDF: JONAS

Ω

KATASTROFENS VÄKTARE

Detta är ett mycket svårt äventyr, där 4-8 erfarna rollpersoner bör delta. Spelarna bör även vara erfarna. Rollpersonerna måste ha goda träffchanser med eld- eller energivapen.

JÄRNRINGEN

Makt och rikedom har alltid varit gift som har lockat intelligenta varelser till ondskefulla gärningar. Järnringen är en samling psi-mutanter vars mål är att ta makten över så stora delar som möjligt av Skandinavien. Organisationen grundades 73 PT någonstans i Pyrisamfundet och har sedan dess spritt sina tentakler allt vidare.

Järnringens filosofi är att verka bakom kulisserna och att uppnå sina mål genom indirekta medel. Det är säkrare att dominera ett lands härskare genom psioniska rådgivare än genom att själv gripa makten i strid mot lagar och sedvänjor.

MEDLEMMAR

Alla Järnringens medlemmar är psimutanter. De har utsatts för förföljelser under olika omständigheter och har kommit att avsky de samhällen som de lever i. Genom Järnringen kan de få hämnd samtidigt som de skaffar sig själva makt och välstånd. Detta gör att organisationen består av medlemmar med liknande känslor och ideal. De är lojala mot varandra och mot sitt mål, och säljer inte sina vänner till fiender. Man skulle rent av kunna beteckna de flesta medlemmarna som fanatiker i sitt hat och sin hängivenhet.

AVDELNINGAR

Organisationen är uppbyggd i en strikt hierarki, med en ledarkommitté i toppen och med en närmast militär organisation underställd dem. Järnringen är indelad i ett antal specialiserade avdelningar, och det är avdelningsledarna som utgör organisationens ledningskommitté. Varje avdelning är uppkallad efter en gud ur den grekiska mytologin.

LEDNINGSKOMMITTÉN — ZEUS

Zeus består av ledarna för Järnringens olika avdelningar. De håller till i ett högkvarter som kallas Olympen och som ligger i en underjordisk, före detta svensk militärbas någonstans i fjällkedjan. De går själva inte ut på

fältet för att sköta en operation, utan skickar agenter från Hades som sina ställföreträdare.

Järnringens svaghet är att den styrs av en kommitté. Zeus' medlemmar är hårdföra och målmedvetna och inte alltid överens. När deras strävanden kolliderar kan hela organisationen skakas av maktkampen. Men eftersom Järnringens framgångar är beroende av en smidigt fungerande organisation, brukar svåra maktkamper höra till undantagen. De viktigaste konflikten står mellan "aktivisterna" som är inriktade på snabba resultat och "medianerna" som är mer långsiktiga och försiktiga.

AKTIONSGRUPPEN — HADES

Aktionsgruppen är Zeus' högra hand. Avdelningen är inte specialiserad utan innehåller medlemmar som är förmögna att lösa problem på de sätt och med de medel som behövs.

Alla Hades-agenter är dugliga, allmänbildade och skoningslösa; de är bland de värsta personliga fiender spelarnas rollpersoner kan råka ut för.

Hades-agenter leder ofta Järnringens operationer och spelarnas rollpersoner kan därför möta dem personligen. Ergom i detta äventyr och Makron och Emdor i äventyret *Järnringen* är typiska Hades-agenter, medan deras underlydande hör till andra avdelningar.

SPIONAGE — HERMES

Det är genom spioneri och infiltration som Järnringen kan utöva sin makt. Hermes' uppgift är att samla in data genom spioner och sammanställa information som ska utnyttjas av de andra avdelningarna. Hermes-agenter är ofta mästare när det gäller bluff och förklädnad och har gärna mutationer som Telepati, Empati, Viljekontroll och Intuition.

FORSKNING — ATHENA

Den civilisation som fanns före Katastrofen har efterlämnat mängder av föremål. Athenas uppgift är att studera den forntida teknologin för att kunna förstå och utnyttja den.

I Olympen har Athena byggt upp omfattande laboratorier där de undersöker fynd och konstruerar nya föremål. Athena-agenter följer ofta med ut på operationer där deras specialkunskaper kan komma till nytta, särskilt då vid Poseidon-expeditioner.

Inom Athena finns några NFM som har blivit någon slags extramedlemmar i Järnringen på grund av sina specialkunskaper. Det rör sig ofta om vetenskapsmän och tekniker.

UPPTÄCKTSFÄRDER — POSEIDON

Mycket av Mutantskandinavien och omkringliggande områden är fortfarande outforskade. Detta gäller speciellt de isiga vidderna i norr och de förbjudna zonerna i det forna Tyskland. Här kan det dölja sig oanade fynd från de gamlas tid, insvepta i stasisbubblor. Poseidons syfte är att med kort varsel kunna sända iväg expeditioner till avlägsna områden, utforska dem och återvända med vadhelst expeditionen kan släpa med sig.

MILITÄRA AKTIONER — ARES

Ibland måste organisationen tillgripa direkt våld. Där kommer Ares in i bilden. Avdelningen har ca 100 vältränade soldater med högteknologisk utrustning. Dessutom har den tillgång till några stridsrobotar av olika slag.

ERGOM

Ergom är en Hades-agent, utsedd för att leda försöken att förinta Hindenburg med kärnvapen, en operation kallad Projekt Omega.

Projekt Omegas bas är en enklav som upptäcktes för 35 år sedan. I enklaven bor också sekten Katastrofens väktare.

Ergom är också ledare för sekten och vissa nätter brukar Ergom och några sektmedlemmar åka motorcykel utanför enklaven i vilda riter. Ergom tror inte på sektens lära, men sekten är ett användbart verktyg.

KATASTROFENS VÄKTARE

För 47 år sedan bildades sekten "Katastrofens väktare" av en samling galningar. Sekten menar att inga intelligenta varelser utom den icke-muterade varianten av människan förtjänar att leva, eller möjligtvis duger som slavar åt de riktiga människorna. Katastrofens väktare tror att de muterade varelserna en gång var skapade som slavar och tjänare åt den riktiga människan.

Sekten dyrkar allt som har med högteknologin att göra, eftersom människan har skapat den. Vapen är den viktigaste delen efter-

som man kan göra djuren och halvbloden (de muterade människorna) till slavar med deras hjälp. Dessutom kan man med atombomberna hindra fullt med helig högteknologi att komma i orätta händer.

För 35 år sedan upptäckte sekten Enklav XIII och gjorde den till sin bas. Samtidigt tog agenter för Järnringen kontroll över sekten med hjälp av mentala mutationer. Järnringen såg sekten som en tillgång vid operationer i regionen.

I sin dyrkan av högteknologin har sekten flera riter. En av de vanligaste är att åka utanför enklaven med motorcyklar, bilar och andra fordon. Den riten är en direkt hyllning till högteknologin och sektmedlemmarna uppskattar den högt.

FORSKARNA

Under katastrofåren frystes fyra forskare med namnen Lidholm, Simmons, Berglund och Aylo ned. De arbetade tillsammans med att tillverka kärnvapenmissiler. Lidholm var var expert på själva stridsspetsarna. Forskarna blev upptinade av det gamla äventyrargäng, på vars fest äventyret börjar.

Simmons, Berglund och Aylo lockades med i Järnringen av Ergom och hamnade så småningom i Projekt Omega.

JÄRNRINGENS PLAN

Projekt Omega kräver en tekniker som kan konstruera kärnvapen. Därför kidnappas Lidholm. För att få honom samarbetsvillig ger man honom olika lydnadsdroger.

Lidholm ska konstruera en atombomb. Materialet till bomben erhålls från kärnreaktorn i enklaven. Atombomben ska spränga Hindenburg, vilket ska användas som ett hot mot resten av samfundet. Järnringen räknar med att hela Pyri-samfundet ska ge sig för att slippa fler sprängningar.

Den som får i uppdrag att sköta kidnappningen blir banditen Buster Bunny och hans gäng.

BUSTER BUNNY

Buster Bunny är en gangster som bor i en ruin i närheten av enklaven. Han och hans gäng är efterlysta för diverse brott, bland annat smuggling. Järnringen utnyttjar Buster genom att låta hans gäng göra en del smutsjobb åt dem. Buster vet bara att en religiös sekt bor i närheten av hans högkvarter och tror att han jobbar åt sekten.

K'SURF

K'surf är en muterad tvättbjörn från Buster Bunnys gäng. Han har tillfälligt bosatt sig på hotellet i Hardin. Han är den som kidnappar Lidholm, men senare blir mördad av Flode och Styx när han blir för kaxig.

DET GAMLA ÄVENTYRARGÄNGET

För ett tiotal år sedan krossade ett av landets mest framgångsrika äventyrargäng en av Järnringens baser. Men flera av äventyrarna blev så svårt skadade att de inte kunde fortsätta med sitt yrke. Istället slog de sig till ro för ett lugnare liv. Det berömda äventyrargänget bestod av Torkil Schwein, hans son Eddie, Lars Päronkvist (även kallad Laser-Lasse) och roboten 303A, alias Oscar. En i gänget, Alfred af Leijonhufvud, dog i en dramatisk eldstrid. Eddie fick granatsplitter i benen och måste gå med kryckor. Laser-Lasse har fått problem med slemhinnorna då psimutanterna använde stridsgas. Därför är han mycket allergisk mot damm som det finns gott om i ruiner. Oscar har spasmiska ryckningar i armarna. Torkil var den enda som undkom utan skador.

Det ursprungliga gänget kom från Nordholmia men vid "pensioneringen" flyttade Torkil och Eddie till Hardin och startade ett hotell. Gänget är bland annat också känt för att ha väckt upp de fyra forskarna.

TIDSSCHEMA FÖR ÄVENTYRET

Tidsschemat visar vad som händer i äventyret vid vissa tidpunkter om rollpersonerna inte avviker alltför mycket från handlingen.

DAG 1

Alla gäster kommer till hotellet i Hardin och festen startar. Under festen kidnappas professor Lidholm av Järnringen. Eddies far blir dödad och rollpersonerna kommer med i handlingen. Som hjälp har de Movitz, som är

en spion. Rollpersonerna kan få en karta, ritad av det gamla äventyrargänget, över skogen runt Siljan.

DAG 2

Rollpersonerna ger sig av mot skogen för att söka efter ledtrådar. Sent på natten kommer Flode och Styx fram till Buster Bunnys bas med Lidholm.

DAG 3

Ergom ger sig av med flygbil till enklaven. På vägen hämtar Ergom upp Lidholm från Buster Bunnys bas. K'surf ligger lågt på hotellet.

DAG 4

Med droger börjar Järnringen hjärntvätta Lidholm. När Ergom berättar om Lidholm under en gudstjänst i samlingssalen blir sekten vild av glädje.

DAG 5

Laser-Lasse ger sig av till sitt hem i Nordholmia. Där ska han hämta sin gamla lätta kulspruta.

DAG 6

Buster Bunny har funderat mycket på vad sekten skulle ha Lidholm till. Det kan inte vara något fredligt, men vad? Buster Bunny ångrar att han inte tog reda på mer information innan han lät gänget kidnappa Lidholm.

DAG 9

Järnringen klar med hjärntvätten av Lidholm, som genast får börja med bomben.

DAG 13

Laser-Lasse kommer hem och övernattar där för att ge sig iväg nästa dag.

DAG 14

Två sektmedlemmar försöker att med våld hindra Laser-Lasse, men de får brutalt smaka på kulspruteeld.

DAG 22

Laser-Lasse är tillbaka på hotellet med kulsprutan, som lånas ut till rollpersonerna när de kommer tillbaka.

DAG 28

Flode och Styx kommer till hotellet och förhandlar om lönen med K'surf. K'surf begär för mycket. Flode och Styx blir irriterade och dödar honom. Om inte rollpersonerna finns på hotellet blir Wobbe vittne till händelsen.

DAG 29

Buster Bunny får veta om mordet på K'surf och inser att det inte var enbart K'surfs fel att Styx och Flode mördade honom, när han hör parets bortförklaringar. Buster Bunny ångrar att han sände ut gängets hetsigaste medlemmar istället för de något mer sansade Muppe Ohlin och Panzerblitz att förhandla om ersättning till K'surf.

CIRKA DAG 33

Rollpersonerna har avslutat sina undersökningar och kommit hem. Om de kommer hem innan mordet på K'surf får de vänta på mer information på hotellet. Efter mordet på K'surf kan spelarna ta hans karta över skogen. Natten innan avresedagen till skogen blir hotellet anfallet.

CIRKA DAG 44

Rollpersonerna kommer till Buster Bunnys högkvarter och blir där antagligen fångade och förhörda av denne. Om de sköter sina kort rätt är Buster Bunny villig att hjälpa rollpersonerna, men han litar inte helt på dem. Bara om spelarna lyckas knäcka koden är Buster Bunny villig att undersöka om de talar sanning genom att se på motorcykelriten, som koden ger tidpunkten för. Innan dess får rollpersonerna sitta inspärrade hos gänget.

DAG 47

Om rollpersonerna skött sig rätt tidigare, kan rollpersonerna och Buster Bunnys gäng se motorcykelriten. Buster Bunny övertygas om att rollpersonerna talat sanning om bomben när sekten hyllar "Dödsmästaren" Lidholm.

DAG 48

Bomben blir färdig på kvällen.

DAG 49

Om rollpersonerna misslyckades avfyras raketen mot Hindenburg klockan 19.00, men på grund av ett tekniskt fel, orsakat av Torbjörn Berglund, exploderar dess flytande bränsle efter sju sekunders färd. Raketen sprängs i bitar i luften ovanför enklaven utan att kärnladdningen detonerar. Brinnande rester som kommer nedrasande genom schaktet antänder militärbasens bränsledepå. Även om det mesta av eldstormen som uppstår spenderar sig i missilschaktet, finns det tillräckligt kvar för att totalförstöra militärbasen. Alla närvarande Projekt Omega-agenter och Lidholm dör genast. Ergom klarar sig eftersom han och Movitz har — om de lever — åkt iväg med flygbilen för att i kvällssolen se Hindenburgs förintelse på säkert avstånd.

OM SPELET INTE FÖJER SCHEMAT

Naturligtvis löper handlingen inte exakt som i tidsschemat om spelarna missar ledtrådar, listar ut mer än väntat eller är klantiga. Det lättaste sättet att misslyckas i det här äventyret är genom att använda för mycket våld eller att strunta i den hjälp som finns tillgänglig. Ett bra exempel på det är Buster Bunny. Utan hjälp av honom klarar spelarna antagligen inte äventyret. Nedan står situationer som kan uppstå. Om någon annan situation uppstår får SL, med det bakgrundsmaterial han har, bestämma konsekvenserna.

ERGOM

Om spelarna dödar eller fångar Ergom innan de kommer till enklaven — hur det nu går till — så blir det lite ändringar i planerna:

1. Motorcykelriten dag 47 inställs. Alltså får rollpersonerna mycket större problem med att övertyga Buster Bunny.

2. Uppskjutandet av missilen flyttas fram



en dag på grund av krismöten i projektets ledning.

3. Marquiz tar över ledningen av Projekt Omega.

4. Om Ergom blir fångad och sätts under vakt på hotellet eller i Hardins arrest, upptäcks detta av andra Järnringsagenter i Hardin. Dessa skickar underrättelser som leder till en fritagningsorperation. Åttio sektmedlemmar, varav många soldater, försöker befria Ergom. Stadsvakten har ingen chans mot de välutrustade sektmedlemmarna och gör inget motstånd att tala om.

5. Ergom är mycket svår att förhöra eftersom han dels har så hög MST och dels har den fanatiska läggningen. Ergom drar sig inte för att använda mutationer till flykt, men väntar hellre på sekten, vars ankomst han förespår.

MOVITZ

Om Movitz förstörs innan rollpersonerna kommer in i enklaven ändras jakten i enklaven helt eftersom Movitz inte kan sända ut rollpersonernas position. Det innebär att sekten får lita på de kameror som finns och trupper skickas till rollpersonernas senast kända positioner.

K'SURF

Om K'surf blir fångad på hotellet innan han mördas, kan rollpersonerna inte få ut någon information från honom med vanlig förhörsteknik. Om de undersöker hans packning kan de finna kartan över skogen gömd bland kläderna. Om rollpersonerna använder vissa mycket effektiva metoder, t.ex. droger eller mutationer, berättar K'surf det han vet.

INTERLINGUA

Om ingen av rollpersonerna kan interlingua, kan de bland annat inte tyda brevet från Lidholm. Eddie kan interlingua och är villig att hjälpa rollpersonerna med översättningen.

KODEN

Om spelarna inte lyckas lösa koden eller misslyckas med sina övertalningsförsök, är Buster Bunny inte villig att släppa sina fångar eller ens undersöka om de talar sanning. Då måste rollpersonerna fly från honom.

BUSTER BUNNY

Utan hjälp från Buster Bunny är det svårt för rollpersonerna att hitta enklaven. I sådant fall får rollpersonerna försöka spåra. Det finns nämligen färska spår mellan enklaven och Buster Bunnys bas, gjorda av de sektmedlemmar som hade till uppgift att bevaka Buster Bunny då han höll Lidholm.

Om spelarna är ute i närheten av Buster Bunnys bas eller enklaven på kvällen dag 47, kan de, om någon av rollpersonerna klarar ett svårt ITF-kast, skymta ljussken ute i skogen från motorcyklarna i riten utanför enklaven.

RITNINGEN

Om rollpersonerna inte hittar ritningarna över enklaven på arkitektkontoret och inte vet var ventilationsrören sitter, får de fundera ut en annan smart plan över hur de ska ta sig in i enklaven. SL får bedöma om planen håller.

INSTÄNGDA!

Om rollpersonerna befinner sig inne i militärbasdelen när raketen avfyras, kan det vara barmhärtigt att dra ner på effekten av explosionen i bränsledepån och sålunda skona spelarnas rollpersoner.

FESTEN

Festen ordnas av det gamla äventyrargänget för att liva upp gamla minnen. Rollpersonerna får en inbjudan eftersom de är bekanta med gänget. Hotellets vanliga gäster får också deltaga i festen. En av de som bor på hotellet är K'surf. Om någon frågar uppger han sig för att vara en ensam vandrare, som tagit ledigt från släkten och arbetet. Han undviker dock alla samtal om det går.



INLEDNING

Äventyret börjar med att rollpersonerna några veckor i förväg får en inbjudan till en fest på ett hotell i Hardin. Äventyret börjar under festen. Följande information kan läsas upp för spelarna, men det är ännu bättre om SL spelar upp det.

Ni har kommit till Schweins hotell och har tillbringat dagen med att packa upp och förbereda er. Ni har också hunnit byta några ord med ägaren, Torkil Schwein och hans son Eddie. De verkar mycket trevliga och ni har blivit goda vänner med dem båda. Nu sitter ni efter en utsökt måltid och njuter av maten ni just har stoppat i er. En groda i kyparkläder, Wobbe, delar ut godis till gästerna.

Eddie sitter brevid er och berättar om vem som är vem av alla gästerna. Han berättar bland annat att den som Torkil gick ut för att prata med är den berömde professor Lidholm, en fd nedfrusen från de gamlas tid. Eddie berättar vidare att han och några andra i ett äventyrargäng, med bland annat Eddies far och flera av gästerna, tinade upp Lidholm och tre andra personer. Eddie hade gärna bjudit in de andra, men de har försvunnit spårlöst och ingen har hört av de tre under de senaste tio åren.

När ni pratar som mest börjar underhållningen. Två män kommer inkånkande på utrustning. Den ene, som rullar upp en vit duk på väggen, är klädd i svarta läderkläder, svart hatt och höga välputsade stövlar. Han bär svarta handskar och ger ett mycket militäriskt intryck. Den andre riggar upp någon form av låda på en ställning. Han är mycket stor, har ett ärr och en bruten näsa. I munnen hänger en stor cigarr och under armen håller han ett basfiolfodral.

Den svartklädde börjar tala: "Mina damer och herrar. Jag heter Ergom, och min store vän där borta heter Movitz. Idag har vi en stor sensation på programmet. Vi ska visa underhållning från de gamlas tid, som kallas film. Vad det innebär får ni själva se. Nog pratat."

Ergom sätter igång apparaten på ställningen och en ljusstråle lyser upp den vita duken. Efter ett tag kommer det upp bilder på denna och handlingen börjar utspela sig. Det är ljud till de rörliga bilderna och Ergom översätter när personerna i bilderna pratar. Det handlar om ett land som styrs av muterade apor. Det är några psimutanter med i spelet också som tillber någon form av bomb. Ergom kallar historien för "Bortom apornas planet".

Ergom verkar trött och ser ut att slumra till ett ögonblick. Ett fasansfullt skrik river då upp den dåsiga stämmningen. De flesta i matsalen rycker till och undrar vad som har hänt. Efter några sekunders oro springer kypargrodan in i rummet och skriker:

"PROFESSORN ÄR BORTRÖVAD!!! PROFESSORN ÄR BORTRÖVAD!! PROFESSORN ÄR BORTRÖVAD..."

Eddie haltar ut med en stor revolver i handen. Resten av sällskapet följer också med, däribland ni. Ute i korridoren ligger Torkil död med kraftiga brännsår i ryggen och en ännu större revolver i handen. Eddie och hans kamrater börjar springa mot ytterdörren, men hejdas av grodan.

"Det är ingen idé. Kidnapparen är redan halvvägs till Hindenburg med en sån fart som han hade när han stack med Lidholm över ryggen bort in i skogen. Men jag kunde inte hindra skurken eftersom jag föll ned bedö..."

"Lugna ned dig", säger Eddie med upprörd röst. "Berätta nu från början vad som hänt."

Grodan börjar berätta. Han var ute på gården och matade ödlehundarna med det sista av maten.

"Helt plötsligt såg jag professor Lidholm släpas ut genom dörren och över gården. Jag kunde inte se vem som släpade, men jag är säker på att det var en liten person.

När jag skrek åt honom, vände han sig om och sköt en blå blixt emot mig. Den träffade och jag kunde inte röra mig. Jag hörde ett kraftigt brummande och sedan blev det tyst. När jag äntligen kunde röra mig igen, sprang jag in."

"Hur såg gärningsmannen ut?" frågar Ergom.

"Det var så mörkt ute, så jag såg honom inte", svarar Wobbe.

"Har du inget mer att berätta? Absolut inget mer?" säger en av Eddies vänner, som Eddie presenterat som Lars eller Laser-Lasse.

"Ööhh", säger Wobbe tvekande. "Om jag inte tar helt fel stod det två personer i skogsbrynet och väntade. En var mycket stor och den andre var mycket liten."

Eddie säger med en sorgsen röst: "Den som för hem Lidholm levande ger jag en belöning på 20.000 kronor. Om dessutom min fars mördare blir straffad ger jag ytterligare 10.000 kronor. Vi från det gamla gänget kan inte ge oss ut. Vi har skador som gör det omöjligt för oss. Det enda hoppet är om någon frivillig skulle kunna riskera sitt liv. Polisen i Hardin skulle inte på några villkor ge sig in i skogen. Torkil var den enda som var oskadd och han..." Eddie går chockad ut ur rummet.

Här är det läge för spelarna att nappa på kroken och ta itu med problemen. I vilket fall som helst anmäler sig ingen som frivillig. Om spelarna godtar uppdraget, säger Movitz att han gärna följer med dem och letar.

KIDNAPPNINGEN

Skurkarna kom på att festen kunde vara ett bra tillfälle att kidnappa Lidholm vid. Efter maten såg K'surf att Lidholm gick ut ensam ur rummet och K'surf tog genast chansen att slinka ut en annan väg och göra sig beredd att vid lämpligt tillfälle kidnappa Lidholm.

K'surf såg aldrig att Torkil också gick ut ur rummet (för att få sig en pratstund med Lidholm om gamla minnen). K'surf väntade tills gästerna var koncentrerade på filmen innan han handlade. Han bedövade Lidholm med bedövningspistolen han lånat. Till sin förvåning upptäckte K'surf att Lidholm hade sällskap av den gamle äventyraren Torkil, som just dragit sin revolver (.75 magnum).

Ergom hade dock följt hela scenen ute i korridoren och gav K'surf en hjälpande hand. Han använde mutationen Förbränning på Torkil, som dog ögonblickligen av ett kraftigt sår. Hans stönande uppfattades inte eftersom ljudet från filmen dränkte det. Ingen märkte heller Ergoms handling eftersom han bara verkade dåsa till när han använde mutationen.

K'surf släpade iväg med den bedövade Lidholm ut över gården, mot Flode och Styx som med varsin motorcykel väntade i skogsbrynet. Wobbe var då ute på gården och såg en del av vad som skedde. Han blev dock upptäckt och bedövad. K'surf lämnade över Lidholm till Flode och Styx, för att sedan helt oförmärkt smyga sig in bland de andra gästerna i uppståndelsen. Under tiden åkte Flode och Styx mot Buster Bunnys högkvarter med Lidholm. För att hålla Lidholm lugn, överlämnades bedövningspistolen till Styx.

LEDTRÅDAR

Om spelarna är riktigt smarta, kan de få fram att det var två personer om kidnappningen, varav en var psimutant. Eftersom Wobbe en-

dast såg en person, måste skurken ha en medhjälpare på hotellet (Ergom).

Då rollpersonerna *kan* klara äventyret utan informationen nedan, bör SL inte hjälpa spelarna med tips, om de inte upptäcker ledtrådarna.

Man kan få information genom att undersöka Torkils kropp och fundera över Wobbes vittnesmål.

Att det skulle röra sig om två skurkar, kan rollpersonerna komma fram till genom att undersöka brännmärket på Torkils rygg. Enligt Wobbes vittnesmål använde kidnapparen en bedövningspistol medan Torkil var grillad. Dessutom kom brännmärket bakifrån, rakt i ryggen. Om kidnapparen skjutit överraskande bakifrån, hade Torkil aldrig hunnit dra sitt vapen.

Rollpersonerna kan, om de undersöker kroppen noga, upptäcka att brännmärkena under kläderna är långt kraftigare, vilket tyder på att elden kommit inifrån och antagligen är gjord av en psimutant.

Om rollpersonerna beger sig upp i skogen och letar, finner de Flodes mycket distinkta fotspår. Om de diskuterar dessa med det gamla äventyrargänget eller polisen får de reda på att banditen Buster Bunny har en muterad flodhäst i sitt gäng.

Om spelarna frågar det gamla gänget om hjälp får de en karta som visar området runt Siljan.

HOTELLET

Hotellet byggdes för åtta år sedan av den pensionerade äventyraren Torkil och hans son Eddie och ligger några kilometer utanför Hardin. Runt hotellet finns tät skog och man kan inte se staden härifrån.

Baren på hotellet är populär eftersom den serverar goda drycker till hyfsade priser. Mest är det Hardins äldre befolkning som gör sig besväret att ta sig till hotellet. De flesta förbipasserande övernattar här eftersom värdshuset inne i Hardin inte alls är av samma fina standard utan någon större prisskillnad.

Hotellet beskrivs kortfattat. Dörrarna till hotellrummen är låsta. De enda dörrar som inte är låsta är de till köket, spelrummet, receptionen, matsalen och toaletterna. Hela hotellet har en röd heltäckande matta på golvet utom i köket och på toaletterna.

1. RECEPTION

Det står en disk med en portier mitt i rummet.

2. MATSAL

Det finns bord i större delen av rummet. I baren står en mullvad och serverar drinkar. Kyparen är grodan Wobbe. I baren brukar Hardins gamla män sitta och dricka. För det mesta pratar de om rykten och annat skvaller. Välj själv bland samtalsämnena.

- Den ökände gangstern Buster Bunny som nästan alltid klarar sig undan lagens långa arm.
- Några muterade apor i en by söderut har blivit upproriska. Det sägs att de tänker dra igång ett inbördeskrig.
- Några av de äventyrare som krossade psimutanterna i Järnringen, har bjudit in en ny grupp äventyrare på en fest. (Gäller endast innan festen.)
- Festen avbröts av någon konstig anledning. Det sägs att den berömde professor Lidholm blev bortförd eller mördad. (Gäller endast efter festen.)
- Som underhållning på festen ska/har underhållning från de gamlas tid användas/använts. (Det beror på om festen har hållits eller ej.)
- Bagarens dotter ska gifta sig med den tjugo år äldre borgmästaren.

3. KÖK

I köket lagas all mat till hotellet. Två råttor är kockar.

4A-B. TOALETTER

Det finns en dam- och en herrtoalett. I toalettrummen finns toalettbås och handfat.

5. SPELRUM

Ett litet rum med en roulette och kortbord. Rouletten sköts av en räv och är inte fixad. 1T10 personer spelar.

6 A-L. GÄSTRUM

Varje rum innehåller två sängar, ett nattduksbord och två skåp. Belysningen kommer från en fotogenlampa i taket. Rummen är mycket fräscha och rena. Att övernatta kostar sju kronor. Nedan står vem som bor var:

6A Ergom och 6B Movitz, Lidholms två vänner, 6C Torkils kusin, 6D Laser-Lasse och Oscar, 6E K'surf, 6F, 6G och 6H spelarnas roll-

personer (om sovplatserna inte räcker, får de som blir över sova på madrasser på golvet), 6I Lidholms rum (det verkar som om han var väl hemmastadd i rummet), 6J två handelsmän från Nordholmia, som är Laser-Lasses vänner, 6K en ensam skogsman och en grävling från Mountainside, 6L en normalklädd sektmedlem, som utger sig för att vara resande norrut. Han meddelar Ergom med en lapp om tidpunkten för nästa rit. Lappen är kodad ifall den skulle hamna i orätta händer.

7 A-B. PERSONALRUM

Rummet har fyra sängar och lika många skåp för personliga ägodelar.

8. EDDIES RUM

I rummet finns en bred säng och ett skåp med hans ägodelar. Det finns ett barskåp i rummet och under sängen har Eddie gömt ett kassaskåp innehållande 14.200 kronor.

9. STALL OCH GARAGE

I garaget finns platser för fordon och riddjur. Vid festen är garaget fyllt.

10. TORKILS RUM

Torkil har ett enkelt men fint rum. På hans skrivbord råder svår oordning. Framför skrivbordet står en stol av plast. I ramar på väggarna sitter kartor över olika platser i Pyri-samfundet, bland annat delar av den stora skogen norr om Nordholmia. Torkil har en bred vattensäng. I ett kassaskrin gömt under en golvplanka har han 19.000 kronor i kontanter och en ask med 120 skott kaliber .75M.



250 km nordväst om Hardin ligger en stor, sällan besökt skog. Skogen omringar Siljan och många vet inte att skogen gömmer denna stora sjö. Skogen innehåller en mängd muterade varelser t.ex. lil och rubbitar. Landet runt Siljan var före katastrofen ett område med tät bebyggelse, vilket gör att det finns rikligt med ruiner i området.

Skogen består mest av muterad jätteek som kan bli ända upp till 80 meter hög. Trädens kraftiga lövverk gör att marken ligger i ett dunkelt halvljus.

Om någon av rollpersonerna har ett snabbt fordon (till exempel en flygbil) förstör det balansen helt i äventyret. I ett sådant fall kan SL låta skurkarna sabotera rollpersonernas fordon för att inte bli förföljda. Felet behöver inte vara så allvarligt, men måste ta tid att reparera. Eddie kan laga fordonet medan äventyrarna reder upp mysteriet med Lidholm.

MÖTEN UNDER RESORNA

Nedan följer en hop slumpmässiga möten som SL kan använda under resorna. Möten med markeringen ⋆ kan bara ske i skogen.

- Rollpersonerna stöter på den vilde skogsmannen Ossian som är helt galen (12 i alla GEV utom INT, som är 5). Ossian är obeväpnad, men har 12 i FV på slagsmål och går bärsärk då och då.
- ⋆ En dubbel-O-robot fångad i en rubbitfälla ropar på hjälp. Om rollpersonerna hjälper roboten dyker sex rubbitar upp, beväpnade med revolvrar kaliber .22 och knivar.
- Ett störtregn bryter ut och varar i fem timmar.
- En resande mutantkosack (FMM), som livnär sig på att spela balalajka och mungiga, sitter vid en björk och sjunger melankoliskt om sitt hemland. Han hälsar vänligt och om rollpersonerna är på väg till Hardin följer han med.
- ⋆ En mycket hungrig ultratiger attackerar då rollpersonerna inkräktar på dess revir.
- ⋆ Fyra rubbitar bär triumferande på en ultratiger som de just har dödat. Om SL vill kan de självsäkra rubbitarna attackera rollpersonerna (särskilt om flera av rollpersonerna är rovdjur). Rubbitarna är beväpnade med pistoler 9 mm och blåsrör med dödande giftpilar (se sid MR55).
- ⋆ Rollpersonerna kommer fram till en liten

bäck som är skuggad av stora bokar. I bokarna lever trädiglar.

* Två blonda lil med gevär 7,62 mm hindrar rollpersonerna och försöker vänligt lirka fram vad de håller på med. De öppnar eld om rollpersonerna avslöjar att de är på väg mot arkitektkontoret (se detta avsnitt).
* 1T3 rollpersoner trillar ned i en rubbitfälla för ultratigrar. Hålet är 5 meter djupt, men fällan är bortglömd av rubbitarna. Efter en halvtimme kommer två lil förbi. SL får bestämma hur de handlar.
* Rollpersonerna stöter på en trupp ur Pyrisamfundets armé. De frågar om rollpersonerna sett en liten skum kanin och en stor flodhäst med en pipa. Skurkarna plundrade en ångbåt för tre veckor sedan. Soldaterna vågar inte följa med in i skogen och säger därför att de redan har sökt igenom den utan att hitta något.
* Rollpersonerna möter två skogsmän som rider på ödlehundar. Männen är beväpnade med 10 mm musköter.
* Rollpersonerna möter en handelsman från Muskö som försöker pracka på dem flytvästar för 800 kronor styck. Han påstår att västarna är skottsäkra.
* Rollpersonerna ser två skogsmän en bit från stigen som misshandlar en tredje person. Skogsmännen har 10 mm musköter. Mannen som misshandlas är egentligen en lil, men rollpersonerna märker inte det förrän de räddat denne, om de bestämmer sig för att göra det. Om skogsmännen ser att lilen kommer undan, blir de ilskna och ropar "lilvänner" till rollpersonerna, samtidigt som de attackerar.
* En av rollpersonerna trampar av misstag ner i ett hål i marken, men tar sig kvickt därifrån när fem ilskna jättegetingar kommer upp ur hålet.

BUNKERN

Militärbunkern byggdes i början av 2000-talet och var länge i tjänst. Där bodde forskare som utarbetade de gruvligaste vapen man kan tänka sig.

Några av de främsta forskarna här var Lidholm, Aylo, Berglund och Simmons. De är alla specialiserade på kärnvapentillverkning, och Lidholm var den främste. Han är den som känner till mest om själva kärnklyvningen, medan de andra mer är inriktade på styrsystem, raketbränslen och missildelar. När pesten kom spärrade forskarna av ingången och frös ner sig i cryofrysar.

I bunkern bor nu 16 rubbitar. Alla är standardrubbitar och utrustade med revolvrar kaliber .22 och 12 extraskott. Alla dörrar öppnas med ID-kort typ III eller högre.

HÅLET NED

I marken finns en liten rund trälucka. Under luckan finns ett hål. En repstege hänger ned.

Hålet leder ned till rum 1.

1. MATERIELRUM

Golvet är täckt av glassplitter. Det står ett skåp vid ena väggen.

Glassplittret är från kolvar och provör. Skåpet är låst och innehåller syror.

2. FORSKARNAS SOVRUM

Tre sängar står utefter väggarna och 13 madrasser ligger på golvet. Det finns ett litet bord bredvid varje säng. En stor bokhylla finns i rummet och bredvid den står tre fåtöljer i svart läder. Det finns tre rubbitar i rummet. Så fort de ser er skjuter de mot er.

Här bodde förut Ronald Aylo, Carl Fredric Simmons och Torbjörn Berglund. I bokhyllan finns titlar som "Robotelektronik", "Mikrochipsens utveckling" och "Radioaktivitet: Den osynliga döden". Dessutom innehåller bokhyllan diverse skönlitteratur. Bland annat "Moment 22", "Sagan om ringen" och "Kanonerna på Navarone".

I rummet sover 16 rubbitar om natten. För tillfället finns det bara tre där, men dessa attackerar rollpersonerna så fort de kommer in. En av rubbitarna har ett ID-kort typ III.

3. LABORATORIUM

På bänkar i rummet står kolvar och provrör. I kolvarna kokar och bubblar det. Några innehåller färgade vätskor. Två rubbitar arbetar här.

Rubbitarna försöker framställa bakterier som skadar ultratigrar. De tittar i mikroskop. En av rubbitarna har ett ID-kort typ III.

4. LIDHOLMS RUM

Dörren glider upp och ni kan se in i ett rum med ett skrivbord, en säng och ett skåp av trä. På den ljusblå väggen sitter långa rader med

fina papper. Dessa har vacker text på de gamlas språk. På skrivbordet ligger anteckningsböcker, pappersbuntar och ett vitt kuvert. En bokhylla finns till vänster, och framför den står en läderfåtölj.

Träskåpet är Lidholms garderob och innehåller gamla slitna kläder. Papperen på väggen är olika diplom för utmärkt forskning. Bokhyllan innehåller böcker som "Brocas Hjärna", "Einstein" och "Kärnklyvning".

På bordet ligger Lidholms anteckningar om arbetet i bunkern. Kuvertet innehåller ett brev på interlingua som skulle ges till Ronald Aylo, men det blev aldrig av. Om ingen av rollpersonerna kan interlingua, får de ta med sig brevet till Eddie, som kan det språket.

I brevet finns även referenser till Enklav 13, en plats som alla fyra besökte alldeles innan katastrofen, med en uppmaning till Aylo att inte utnyttja det som finns där. Detta, tillsammans med den döende sektmedlemmens sista trotsiga uttalande (se vidare anfallet mot hotellet), är de allra viktigaste ledtrådarna till vad som *egentligen* håller på att hända.

5. RASERAD KORRIDOR

Efter ca 8 m har korridoren västerut rasat in.

Korridoren ledde till den huvudsakliga delen av bunkern, men Torbjörn Berglund sprängde korridoren med en energigranat när resten av bunkern pestsmittades.

6. LABORATORIUM

Rummet är fyllt av metallbänkar med stora lådor. På väggarna finns planscher.

Några av de stora lådorna är mikroskop, andra lådor är trasiga datorer. Planscherna visar atomer.

7. SAMLINGSSAL

Rummet har en heltäckande matta. Det står fyra bord i rummet, plus ett som är grönt med hål i hörnen. Klot av olika färger ligger på bordet och bredvid det finns meterlånga käppar. Det sitter åtta rubbitar vid borden. När de upptäcker er välter de det tjocka bordet och i skydd av det drar de vapen och skjuter.

Här är rubbitarnas matsal. Det gröna bordet är ett biljardbord. För tillfället spelar rubbitarna kort. Tre av dem har ID-kort typ III.

8. CRYOFRYSEN

Golvet i rummet är täckt av vita luckor. En stor svart låda finns rakt fram i rummet. Sladdar leder ner i golvet från lådan.

Här ligger sex cryofrysar, vilka drivs av en minireaktor.

SVANBERGS ARKITEKTFIRMA

Under slutet av 1900-talet och början av 2000-talet hårdnade konkurrensen mellan de allt fler företagen. För att byggnadsföretag skulle fungera effektivt på avlägsna orter kombinerade man kontor och bostäder.

Ett av de företag som verkligen följde med sin tid, var Svanbergs arkitektfirma. År 2037 bildade den unge affärsmannen Alf Svanberg sitt företag, som snabbt kom att växa. Delvis tack vare mutor fick Svanberg en hel del av de bästa jobben.

När katastrofen kom fick Svanberg uppdraget att leda bygget av Enklav 13. När byggandet påbörjats upptäckte man att berggrunden där reaktorschaktet skulle grävas var porösare än väntat och fullständigt oanvändbar.

Det visade sig dock att berggrunden några hundra meter längre bort var lämpligare och platsen för reaktorschaktet flyttades. Detta förde med sig att enklaven kom att ligga på det ställe som var planerat, men att det inte längre stämde med de ursprungliga ritningarna genom att de olika sektorerna flyttades om.

ALLMÄNT

Arkitektfirman ligger på en kulle med god utsikt. Resterna av en asfaltsväg leder upp till huset. För tillfället har nyfikna lil slagit sig ner i byggnaden och gjort sig hemmastadda. Ett dråparträd har bosatt sig i källaren och börjat smida lömska planer. Stället, som innan deras ankomst hade dammat igen, har rensats upp och snyggats till då det i övrigt är så gott som helt intakt.

Några teknikkunniga rubbitar har fångats in och hjälper till med det tekniska mot att de slipper bli middag åt det glupska dråparträdet. Bland annat har de restaurerat byggnadens kraftanläggning.

Samtliga lil från dråparträdet i källaren har blonda kalufser och en lätt grönaktig hy. Något som är speciellt utmärkande för alla lil i arkitektfirman är att de är ovanligt nyfikna och alltid intresserade av att undersöka allt som är annorlunda. Samtliga lil har 12 i sina grundegenskaper (utom UTB) och 24 kropps-



poäng. De har 50% GCL på sina avståndsvapen och 65% GCL på närstridsvapnen. Alla rollpersoner som blir fångade eller dödade av lil blir förda som middag till dråparträdet.

Om inget annat anges öppnas alla dörrar med ID-kort typ II eller högre och rummen är upplysta av neonrör i taken.

I några av de rum som innehåller lil är även en del av de viktigaste möblerna och inventarierna markerade.

MARKPLANET

1. ENTRÉHALL

Glasdörrarna glider upp med ett svagt susande ljud och varm luft strömmar mot er. Ni kan se in i en hall med marmorgolv och gröna växter längs väggarna. I mitten finns en reception och bortom den två mycket tjocka och runda pelare som går från golv till tak. Bortom pelarna leder två korridorer, en på vardera sidan. Till höger och vänster kan man, genom dörrar av glas, se in i lokaler fyllda med småbord. Väggarna är gjorda av ett vitt material och från lampor i taket strömmar ett klart vitt ljus. Man hör oavbrutet mjuk musik någonstans ifrån. I receptionen sitter en ung blond man. Alla hörn i entrén är mjukt rundade.

Om rollpersonerna traskar in bakom receptionen ser de följande:

På pelarnas sidor öppnar sig dörrar som avslöjar ett runt rum inne i vardera pelaren. Knapprader finns både på väggarna inne i de små rummen som utanpå. Bortom pelarna finns en välvd vägg och på vardera sidan om denna fortsätter korridorerna ca sex meter. Det finns sammanlagt nio dörrar i väggarna förutom de två av glas.

Glasdörrarna leder till restaurangen och salongen. De två pelarna döljer två hissar. Musiken kommer från högtalare i taket och är av Julio Iglesias och Mozart. Mannen är en lil beväpnad med en pistol kaliber .22, och som, när han upptäcker rollpersonerna, tar skydd bakom disken, vilken ger 3/4 skydd, och öppnar eld. Revolvermannen har 24 extra patroner. Han har också ett ID-kort typ II.

2A-B. HISS

Ni ser in i ett runt utrymme med speglar och träpanel på väggarna. Direkt till höger finns en metallplatta med tre knappar och bredvid den en kortspringa. Vacker musik flödar ut från små springor i taket.

Musiken är av någon okänd pianovirtuos och metallplattan är en kontrollpanel. Om ett ID-kort typ II eller högre stoppas in i springan i någon av hissarna och en av knapparna trycks in åker hissen snabbt och mjukt till våningen i fråga. Knappen för den våning man befinner sig på lyser.

3. MATSAL

Det stora, varmt rödmålade rummet är fyllt av bord och stolar. Stora krukor med växter står vid den stora rundade glasväggen. Alla hörn är mjukt avrundade. På borden ligger servetter, oestick och askkoppar, samt matsedlar tryckta på de gamlas språk. I norr finns två svängdörrar. Mjuk musik spelas i salen som ger ett ovanligt fräscht intryck.

Askkopparna bär företagets märke liksom matsedeln.

4 A-B. TOALETTER

Rummen har blått kakel på väggarna och innehåller två bås med dörrar. Utanför båsen finns ett handfat. Bredvid på väggen sitter en liten behållare och en plåtlåda.

Rummen är toaletter. 4 a är en damtoalett och 4 b en herrtoalett. Båsen innehåller toaletter och behållaren på väggen är en tvålautomat. Plåtlådan är en varmluftstorkare.

5. KÖK

Rummet har vita väggar och ett stengolv. Mitt i finns en stor låda med bilder som visar maträtter. Under varje bild finns en knapp. En arbetsbänk finns vid den västra väggen. Två personer i vita kläder och höga, vita mössor stirrar in genom en glaslucka på ett stort skåp vid den norra väggen. Vid den östra väggen finns ett annat skåp med en lucka. På golvet ligger två skelett.

Lådan mitt i rummet är en autochef, som nu inte har någon mat i sig, men som, om den fylls, kan servera upp till 200 maträtter. Personerna i kockkläder är två lil. De har just provat den större av de två mikrovågsugnarna. Deras test gick ut på att se vad som händer om man stoppar in en hel, oplockad kalkon i ugnen. Resultatet blev ganska osmakligt och nu väntar de på ett nytt offer.

Lilen attackerar alla inkräktare. Den ene slåss med en köttkniv, vilken räknas som ett kortsvärd. Den andre slåss med ett lårben från ett av skeletten, vilket räknas som en träklubba. Anläggningen vid den västra väggen är en diskmaskin. Hyllorna innehåller bestick, tallrikar, glas, köttknivar och annan köksutrustning. På arbetsbänken ligger köksredskap och skärbrädor.

6A-B. MATFÖRRÅD

Rummen är svala och ett blått ljus kommer från taket. Stora, öppna boxar fyller golvytan.

Boxarna var en gång fyllda med djupfryst mat, men är nu tomma. En liten (60x60x60 cm) varuhiss går från 6 a till det mindre förrådet 22 a i källaren. Hissen fungerar fortfarande sporadiskt (30 % risk att den stannar halvvägs mellan våningarna).

7. SALONGEN

Detta är ett ganska stort rum med ett antal runda småbord och bekväma soffgrupper behagfullt utspridda. Hela den rundade ytterväggen består av glasfönster. Tillsammans med belysningen och de rundade hörnen gör det rummet trivsamt att vara i. Genom fönstren kan man se ut över trädtopparna. I väster finns ett bord med några lådor med glasbehållare på. Bredvid står ytterligare en tom behållare.

Det här var det allmänna umgängesrummet. Salongen har städats, men används inte. Lådorna och glasbehållarna är kaffekokare, som fortfarande fungerar om de bara fylls med vatten.

8. KONFERENSRUM

Mitt i det stora, lindblomsgröna rummet står ett avlångt bord och runt om stolar med mörkgrön klädsel. Golvet är täckt av en ljusgrön heltäckningsmatta. I taket i den norra änden av rummet sitter en vit rulle. Längst bort från rullen står något som liknar den projektor som finns nere på hotellet. Den tycks vara riktad mot rullen. Alla hörn i rummet är mjukt rundade.

Se nedan under rum 9.

9. KONFERENSRUM

Notera att rum 9 innehåller en grupp filmtittande lil om rollpersonerna inte har gjort alltför mycket väsen av sig innan de knackar på här. Filmljudet och de ljudisolerade väggarna dränker det mesta av det oväsen som rollpersonerna kan tänkas åstadkomma, dock inte smällar från krutvapen.

Mitt i det stora, himmelsblå rummet står ett avlångt bord och runt om stolar med mörkblå klädsel. Golvet är täckt av en ljusblå heltäckningsmatta. I taket i den östra änden av rum-

met sitter en vit rulle. Längst bort från rullen står något som liknar den projektor som finns nere på hotellet. Den tycks vara riktad mot rullen. Alla hörn i rummet är mjukt rundade.

Rullarna i taket är filmdukar och de projektorliknande sakerna är projicerande videobandspelare. I rum 8 är videon trasig, men i 9 fungerar den som normalt. Rum 8 är tomt. I 9 är ljuset släckt och tio lil ser den film som satt i videon. Filmen är en reklamfilm för företaget, och visar bilder på huset och hur arbetet sker på firman. En speakerröst berättar på de gamlas språk om företaget som landets främsta. När rollpersonerna öppnar dörren drar alla lil sina vapen för att göra slut på rollpersonerna. I rummet finns även en rubbit som sköter videon. Han slåss på rollpersonernas sida mot lilen och är mycket tacksam om han blir fri.

Fyra lil är utrustade med varsin 9 mm pistol, ett reservmagasin och ett ID-kort typ II. Två lil är utrustade med varsitt gevär 9 mm, två reservmagasin och ett ID-kort typ II. Två lil är utrustade med varsin rubbitrevolver kaliber .22 med 20 extraskott var. Två lil slåss med kortsvärd. Rubbiten slåss med ett stolsben med 60% chans (träklubba).

10. MUSIKRUM

Rummets väggar är fyllda med fodral av något genomskinligt material. På en stol mitt i rummet framför några lådor med lysande knappar, sitter en man som är sysselsatt med apparaterna. Musik på hög volym fyller rummet och ni tycks inte vara upptäckta. I mannens bälte sitter en revolver.

Mannen, som sitter och leker med musikanläggningen, är en lil. Från anläggningen sköts musiken i hela byggnaden. Lådorna framför mannen är förstärkare och en digital skivspelare. Just nu spelas "I am sailing". Fodralen längs väggarna innehåller skivor, och det finns sammanlagt 120 stycken härinne. Lilen har en revolver .38 med 6 lösa skott. Om spelarna hotar honom med vapen, ger han sig samtidigt som han stänger av musiken mitt i låten, så att hans irriterade kamrater kommer för att be honom sätta på den igen.

11. DUSCHRUM

Inne i rummet finns fyra dörrar i rad. På väggen innanför vardera dörren sitter kranar och slangar. Golven är täckta av vatten.

12. SVANBERGS LÄGENHET

Dörren öppnas med ett ID-kort typ IV eller högre.

När dörren glider upp med ett mjukt susande, kan ni se in i två rum som är mycket lyxiga. Tavlor hänger på de rosa väggarna och en bred säng fyller en stor del av det inre rummet. Ett glas står ovanpå ett barskåp av något fint träslag, vid södra väggen. Ett kassaskåp står bredvid barskåpet. Golvet är belagt med en heltäckningsmatta och i taket hänger en kristallkrona. Ett skelett med en pistol tryckt mot tinningen ligger på sängen. Ett tjockt lager damm täcker allt.

I det yttre, L-formade rummet finns en behaglig soffgrupp runt ett lågt glasbord. Bokhyllor täcker den östra väggen.

Eftersom ingen av lilen har ett ID-kort typ IV, så har de inte gjort sig något större besvär med att ta sig in i de här rummen. Tavlorna är värda 12.000 kronor. Barskåpet innehåller glas, fem flaskor odrickbart vin och tre flaskor drickbar sprit.

Kassaskåpet öppnas med kodlås. Skåpet är vadderat med sprängämnen, så den som öppnar det genom att spränga, skjuta eller bränna upp det, åker på en riktig blåsning när skåp och innehåll exploderar. Explosionen gör 8T6 i skada på allt och alla i rummet. Om kassaskåpet öppnas utan att det exploderar finner rollpersonerna att det innehåller 240.000 kr (från den gamla tiden och därmed oanvändbara), ett checkhäfte tillhörande Alf Svanberg, tolv olika kreditkort, fem tuber huvudvärkstabletter och en tjock hög obetalda räkningar. Alf Svanberg bodde i lägenheten under veckorna men flyttade över till sin lyxvilla under helgerna. När Alf märkte att han hade fått pesten sköt han sig. Vapnet är en 9 mm pistol med fullt magasin, så när som på ett skott.

13 A-I. ARBETARBOSTÄDER

Dörren glider upp och ni kan se in i ett rum med en våningssäng och en låda med en glasskärm framför. Två skåp finns bredvid dörren och en lampa sitter på väggen ovanför varje säng, Väggarna är målade i ljusblått.

Se vidare nedan under 14.

14 A-D ARBETARBOSTÄDER

Dessa ser i stort sett likadana ut som 13 a-i men är större. 14 b och c har varsitt extrarum, men båda dessa är helt tomma på innehåll.

Lådorna med glasskärm är TV-apparater, och skåpen innehåller personliga ägodelar tillhöriga de som bodde och arbetade här.

I rum 13 c studerar en lil rökning med hjälp av ett paket ganska torra Blend. Han är beväpnad med en dolk och en 9 mm pistol med ett reservmagasin. På grund av yrsel från rökningen har han bara halv träffchans. Lilen i rummet har ett ID-kort typ II.

I rum 13 d kan rollpersonerna finna skelettet av en person som föredrog att hänga sig framför att dö i pesten.

I rum 13 g ligger en pistol 7,65 mm med ett fullt magasin, gömd under kudden i den ena sängen. En freestyle ligger bredvid den andra sängen med hörlurar och ett minipack. Den innehåller en kassett med filmmusiken till "Rocky 14".

I rum 13 h sitter två lil och begrundar varsin serietidning. De har varsin pistol 9 mm med ett extramagasin.

I rum 14 a finns en kraftigt berusad lil som har upptäckt tjusningen med alkohol. Lilen slåss inte och har en tom flaska Renat i handen.

I rum 14 d sitter en lil och gör rent sitt 7,62 mm gevär. Han använder en del av vapnet som klubba mot rollpersonerna. I ena skåpet ligger en låda med fyra rullar bandage och tre stycken läkedrog II.

KÄLLARPLANET

15. HALL

Hissdörrarna öppnar sig mot ett ganska stort, fyrkantigt rum. Stora pappkartonger står staplade i mängd längs med väggarna. Bakom hissrören fortsätter rummet ytterligare två meter. En korridor i det sydöstra hörnet leder rakt österut och en annan i det nordöstra hörnet leder rakt norrut. I de östra, norra och västra väggarna finns dörrar. Den norra är en glasdörr och man kan skymta växtlighet bakom den.

Pappkartongerna är tomma. Det finns ingen just nu i rummet. Den sydöstra korridoren leder till kassavalvet, och den nordöstra till garageinfarten. Dörrarna leder i tur och ordning till generatorn, poolen och träningshallen.

16. TRÄNINGSHALL

Mitt i rummet finns tre gröna bord med ett nät som delar dem i mitten. Det ligger två träplattor med handtag på vardera bordet. Längre bort står en samling anordningar av metallrör, stänger, lädersitsar, motvikter och annat outgrundligt. Det finns även gott om järnstänger med runda metallplattor i ändarna. Mitt i en av apparaterna ligger en man fastklämd och skriker på hjälp. Musik kan höras i rummet.

Borden är pingisbord. Under ett av dem ligger en ask med trestjärniga pingisbollar. Maskinerna är olika typer av muskeltränare. Mannen är en lil som ligger fastklämd under några skivstänger.

17 A-D. DUSCHAR OCH BASTU

Längs väggarna finns träbänkar med krokar ovanför. I den bortre halvan har väggarna kakel och där finns ett tiotal bås. Framför båsen hänger draperier och golven är täckta med vatten. I båsen sitter kranar och slangar. Det finns en dörr i den norra väggen i 17 a och en dörr i den norra i 17 c.

Dörrarna, som inte har några lås, leder in till varsitt träklätt rum. Runt väggarna löper väggfasta bänkar i avsatser upp mot taket. En metallanordning hänger på väggen.

Slangarna i båsen är naturligtvis duschar. 17 a var för herrar och 17 b för damer. Dörrarna leder in till varsin bastu (17 b och d).

18. BUBBELPOOL

Ni kommer in i ett rum med en bassäng mitt i. Det bubblar i det grunda vattnet. Norr om bassängen är golvet täckt av jord och i den står ett märkligt träd. I stället för grenar har det tentakelliknande armar i en grönbrun nyans. "Grenarna" svajar trots att det inte blåser i rummet. En tjock rot leder ned i det bubblande vattnet. Söder om poolen sitter en person med ett gevär, med fötterna doppade i poolen. När han upptäcker er skjuter han genast mot er.

Poolen är en bubbelpool. Trädet är ett dråpträd (finns beskrivet i grundreglerna). Alla som kommer innom åtta meter från trädet attackeras av de vidriga tentaklerna. Dråpträdets STO är 37 och det har 74 kroppspoäng. Lilen försvarar trädet med sitt liv och är utrustad med ett gevär 7.62 mm och två reservmagasin. Han har dessutom ett ID-kort typ II.

19 A-B. SOLARIUM

Här finns britsar. Man verkar kunna placera en uppochnedvänd brits ovanför de man kan ligga på.

Britsarna är solariebäddar.

20. KASSAVALV

En kort korridor leder fram till en bastant pansardörr.

Pansardörren leder in till kassavalvet. Dörren är mycket tjock och öppnas med en åttasiffrig kod, som ingen känner till. Koden är 42 491 666. Om rollpersonerna försöker sig på att spränga dörren behövs mycket rikligt med sprängämnen och även om de lyckas, rasar taket i rummet in av explosionen. Om rollpersonerna kommer in utan att få restaurangen i huvudet hittar de följande:

Rummet är ganska stort och längs väggarna finns en hel del dyrbarheter. Bland annat ligger en hel trave sedlar vid den östra väggen och vid den västra ligger flera silver- och guldtackor. Lutade mot väggarna står flera fina tavlor. I den södra delen av rummet står ett skrivbord med en stol framför, och på bordet ligger en märklig apparat. En sladd leder till ett par öronskydd på bordet. Bredvid skrivbordet hukar ett stort metallskåp. Ett tjockt dammlager ligger över allting i rummet.

Sedlarna uppgår till ca 7 miljoner kronor, men är från den gamla tiden och har därför bara ett kuriosavärde numera. Silver- och guldtackorna är sammanlagt värda ca 20.000 kronor (de är ganska små). Tavlorna kan säljas för ca 12.500 kronor tillsammans, men är otympliga att bära.

Apparaten är en kortvågsradio med hörlurar. Svanbergs hobby var hans radio och han tillbringade många eftermiddagar i kassavalvet framför den. Skåpet bredvid bordet innehåller buntar med aktiebrev i Svanbergs och andra företag. Aktierna är helt värdelösa.

Den enda som kunde koden till rummet var Svanberg själv.

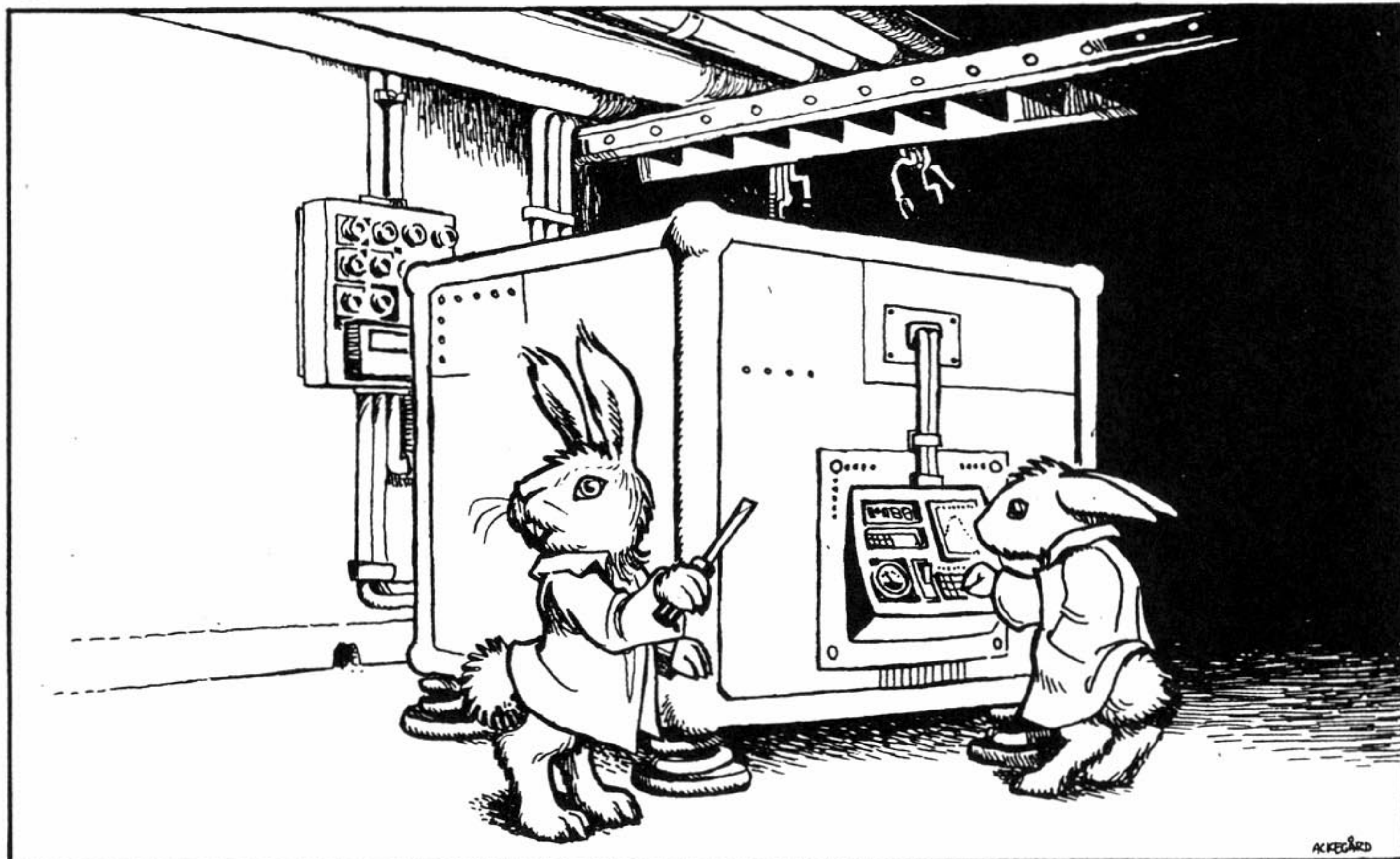
21. GENERATORRUM

När dörren glider upp slår varm luft mot er. Ni kan se in i ett rum med en stor, fyrkantig, intetsägande box i mitten. Ett svagt hummande kan kännas snarare än höras. Två rubbitar är sysselsatta med några kontroller bakom boxen.

Rubbitarna är satta att sköta den generator som ger byggnaden dess elektriska ström.

22 A-B. FÖRRÅD

Låsen till dörrarna är uppbrutna. Innanför ser ni travar av kartonger och lådor i en salig oreda.



Båda förråden är helt tomma på allt av värde. Det enda som finns är de tömda förpackningarna. Varuhissen från det ena matförrådet (6 a) leder till 22 a.

23. LASTKAJ OCH GARAGEINFART

Korridoren leder rakt norrut några meter innan rummet öppnas mot en nersänkt yta där det står ett gammalt hjulfordon. En stängd infartsport finns i den norra väggen.

Den lilla lastbilen var så gott som slutkörd redan innan pesten gjorde slut på Svanbergs arkitektfirma. Hur mycket som kan användas av den får du som SL avgöra. Eventuellt kan du låta den vara helt funktionsduglig om du vill belöna spelarna för gott spel, dock är det mindre lämpligt att de får den med sig just nu.

Garageporten måste i vilket fall som helst grävas fram först, då dråparträdet lät blockera ingången efter att ha kommit in i huset den vägen.

ÖVRE PLANET

24. HUVUDKONTOR

Rummet har en beige heltäckningsmatta på golvet. Hela den långa, välvda ytterväggen upptas av tjocka glasrutor. Utsikten är mycket god och man kan tydligt se ut över skogen. Mitt i rummet, hopbyggd med hissarna, finns en bardisk av samma form som disken i receptionen. Ovanpå hissarna reser sig en frodig växtlighet som även har spridit sig ned längs med hissväggarna. Takhöjden håller sig på 2,5 meter längs ytterväggarna, men höjer sig till nästan fem meter vid mitten av taket ovanför hissarna. Två meter höga väggar av glas och rödmålat trä vindlar runt det stora rummet och gränsar av små utrymmen där man kan hitta skrivbord (i den västra halvan) och stora, lätt vinklade bord (i den östra). Vid den norra väggen står två meterhöga lådformade apparater, ur vilka det kommer ett vinande ljud. Bredvid maskinerna ligger pappersbuntar, och uppenbarligen mycket upptagen vid maskinen står en ung man med ljust hår. En annan man letar igenom lådorna vid ett av skrivborden. Bildskärmar med tangentbord framför finns på de flesta av skrivborden, men de är antagligen trasiga då flera av bildskärmarna är spräckta. Männen drar gevär när de upptäcker er.

I det stora kontorslandskapet satt chefen och alla hans medarbetare. Sitt eget utrymme hade han i den lilla avbalkningen i den nordvästra väggen. Bildskärmarna är datorer som nu är omöjliga att reparera. De vinande lådorna är kopieringsapparater. I pappersbunten bredvid dessa ligger färgkopior på händer och ansikten från lilen som undersöker maskinen. Båda lilen räknas som överraskade under en stor handling. De är beväpnade med varsin 10 mm musköt.

I övrigt innehåller kontoret ungefär det som man kan förvänta sig att ett kontor skall innehålla.

24 A. PROPPSKÅP

Det lilla utrymmet är mörkt, men ett svagt rött sken lyser upp ett metallskåp i ena änden. En blixt är målad på skåpet.

Skåpet är ett proppskåp. Här kan all ström i byggnaden stängas av. En ask med proppar ligger ovanpå skåpet.

Den högra dörren leder till städskrubben.

24 B. STÄDSKRUBB

Lampan i taket tycks vara trasig, men i ljuset från kontoret kan ni se in i ett trångt utrymme, som bara tycks innehålla vita flaskor och en plåtvarelse på larvfötter.

Flaskorna innehåller olika typer av rengöringsmedel och plåtvarelsen är en trasig städrobot.

25. ARKIV

Rummet innehåller några hyllor fulla med pappersbuntar och pärmar. På den norra väggen sitter kartor uppsatta, förövrigt är rummet fyllt med boxar och hyllor innehållande små platta plastaskar. Ett tjockt lager damm täcker det ödsliga rummet.

Rummet innehåller ritningar på allt som företaget byggt, det allra mesta finns på de datadisketter som ligger i de små plastaskarna. En av kartorna på väggen är en konceptritning av enklaven och är mycket intressant. Dock har den allvarliga brister eftersom ritningarna ändrades när reaktorschaktet flyttades (se bakgrund om arkitektfirman). Ge spelarna Svanbergs-skissen över enklaven.

26. KORRIDOR

Korridoren är två meter bred och böjer av till höger efter nio meter. Det finns sammanlagt tio dörrar längs väggarna. I änden på korridoren finns en dubbeldörr.

27. TOALETTER

Detta är helt vanliga toaletter utan några som helst konstigheter. Ingen av toaletterna fungerar dock.

28 A-B. KONTOR

Beskrivningen gäller både rum 28 a och b.

Rummet innehåller två skrivbord, med varsin bildskärm och tangentbord. Det står ett stort, sluttande bord nära fönstret. Ett papper är fastspänt på bordet. Genom ett fönster har man god utsikt över skogen. De mjukt rundade väggarna är vita, och det ligger en grå heltäckande matta på golvet.

Bildskärmarna är datorer. Det sluttande bordet är ett ritbord.

I 28 a kan man även hitta en dagstidning från 2072 med rubriken **MALMÖ UTPLÅNAT!**

I 28 b har två lil har spänt fast en muterad mullvad på skrivbordet för att undersöka honom. Mullvaden blir mycket tacksam om rollpersonerna räddar honom. Lilen är beväpnade med en handyxa och en mycket vass kniv (fungerar som en dolk med +1 i skada och 4 i brytvärde).

29 A-B. VILRUM

Fem stolar står runt ett vält bord i det större rummet. På golvet ligger någon sorts spelplan som verkar ha legat på bordet. På golvet, i en bakåtvält stol, ligger ett skelett med ett hål i skallen. Bredvid stolen ligger ett skelett med en pistol i resterna av ena handen. Vid väggen i det mindre rummet står ett skåp med bilder på drycker. De mjukt rundade väggarna i båda rummen är ljust gröna, och ett flertal stora tavlor hänger på väggarna.

De två pestsmittade personerna spelade ett sista parti "Talisman" innan den dåliga förloraren sköt sig och sin kompis. Pistolen är en trasig gausspistol. Skåpet är en läskedrycksautomat och den som lägger i en tjugofemkrona från den gamla tiden kan få ut en burk läskedryck. Automaten är lätt att bryta upp och sammanlagt kan man få ut 23 burkar läsk.

Tavlorna visar filmaffischer från det tidiga 2000-talet — 3-d filmens guldålder.

30 A-C. KONTOR

Beskrivningarna gäller alla tre kontoren.

Rummet innehåller ett skrivbord med en bildskärm och tangentbord. Pärm- och plastaskfyllda bokhyllor täcker väggarna. Genom ett fönster har man god utsikt över skogen.

Bildskärmarna är datorer och plastaskarna innehåller datadisketter. Det här var ekonomiavdelningens kontor.

31. VAKTRUM

Rummet innehåller tre sängar och tre skåp. En bildskärm står mot den södra väggen. Ett tomt vapenställ sitter på väggen bredvid skåpen.

Vakterna hade i uppdrag att vakta firman mot sabotage, terrorism och annat otrevligt. Lilen har tagit de flesta av sina vapen härifrån. Skåpen innhåller gamla förstörda ABAB uniformer. Standardutrustningen för en vakt var ett gevär 7,62 mm och en 9 mm pistol.

32 A-B. KONTOR

Beskrivningen gäller både 32 a och b.

Ljuset är förstört i rummet, som är alldeles mörkt. Ni kan känna en kraftig hödoft från ett tiotal gigantiska frökapslar, som ligger i prydliga rader på golvet.

All kontorsinredning är utkastad. I stället har dråparträdets frökapslar lagts in i väntan på blomsprickning.

33. SAMLINGSSAL

Stolar finns i hela rummet framför en upphöjning i den norra delen. Många av stolarna är omkullvälta eller trasiga, och det mesta i rummet är fullständigt sönderslaget. Rester av bord, stolar och annat ligger i en enda röra i mitten av salen. Fönstren till rummet är helt krossade. Två män rotar i bråten. De upptäcker er och börjar beskjuta er.

Här samlades företagets anställda inför olika typer av festligheter, filmvisningar och föredrag. Lilen i rummet är beväpnade med varsin 9 mm pistol och varsitt reservmagasin.

Att så mycket är förstört beror på att två pestsmittade galningar gick bärsärkagång här inne.

POLISSTATIONEN

Inne i polisstationen finns en gammal blåvit skyddsrobot. SL kan sätta in den där det passar bäst. Den är helt konstig och patrullerar runt på stationen och spelarna kan inte få ut många vettiga ord ur roboten. Hur den reagerar på rollpersonerna är upp till SL. Polisstationen har ingen betydelse för handlingen i äventyret.

UTIFRÅN

I en backe ligger ett hus som verkar ha klarat sig förvånansvärt bra. Huset är bastant byggt av grå sten. Det finns en skylt ovanför dörren i den övre våningen. På det nedre halvplanet finns en dubbeldörr.

Den övre dörren leder till receptionen och dubbeldörren nertill leder till garaget.

1. RECEPTION

Rummet delas av en disk. Bakom disken finns bord med okända apparater. Bakom borden finns en öppning in i en liten korridor.

Det här var polisstationens reception. Maskinerna på bordet är elektriska skrivmaskiner, och rollpersonerna får en fyndsvårighet på 7. Det finns en lucka i disken så att man kan komma igenom.

2. KORRIDOR

Det går en kort korridor här. Åt höger finns det fyra dörrar och åt vänster tre. Längst bort i korridoren leder en trappa ned.

Dörrarna till höger leder in till kontor 3a-d, och dörrarna till vänster leder in till ett laboratorium, ett arkiv och en förhörssal. Trappan leder till våningen under.

3A-D. KONTOR

Ett litet rum med en stol, ett skrivbord och en likadan maskin, som ni sett tidigare.

Det här är kontor på polisstationen. Maskinerna är skrivmaskiner (se rum 1).

3a: Här var polischefens kontor. Det mesta är förstört av ålder. På bordet ligger pennor och pappersrester.

3b: I skrivbordets ena låda finns (i en lufttät ask) ett fotografi på en flicka (polismannens dotter).

3c: Rummet är helt tomt förutom några pappersrester.

3d: Rummet är tomt förutom en hästsko upphängd över dörren.

4. LABORATORIUM

Ett litet rum med ett bord mitt i. På golvet ligger ett svart pulver utspritt, och bland pulvret ligger glaskärvor. Vid bortre väggen står lådor med monitorer. Det finns en bordslampa i rummet.

I laboratoriet höll man huvudsakligen på med fingeravtryck och liknande, och pulvret på golvet användes till att hitta fingeravtryck. Pulvret låg från början i den flaska som ligger krossad på golvet. Lådorna är trasiga datorer som inte går att reparera.

5. ARKIV

Rummet är fyllt med hyllor belamrade med pärmar och boxar med små platta plastaskar. Det finns även ett skåp i rummet. På vägget sitter en karta som är fylld med lampor. Vid norra väggen finns några bildskärmar med lådor bredvid.

Den mesta informationen hölls lagrad i datorerna och det enda som finns i pärmarna är rapporter och annat ointressant. I skåpet finns 20 pistoler 7,65 mm, och tre k-pistar. Dock är bara två av pistolerna hela. Det finns sammanlagt 27 användbara 7,65 mm skott. Bildskärmarna och lådorna är trasiga datorer.

6. FÖRHÖRSRUM

I rummet finns ett bord med två stolar. På bordet finns en lådformad apparat.

Det här var polisens förhörsrum. Apparaten är en fungerande bandspelare, och spelarna får svårighet 10 för fynd. I ena skrivbordslådan ligger två sanningsdroger.

7. KORRIDOR

Det finns skjutlucksförsedda pansardörrar åt höger och vänster i korridoren. I söder leder en trappa uppåt, och åt norr finns en dörr.

Åt höger och vänster ligger arrestlokalerna och åt norr ligger garaget.

8A-B. ARREST

En liten kal cell med en brits.

Här placerades busar i väntan på rättegång. Cell 8 a har ingen nyckel och är låst, men dörren till cell 8 b står öppen. I cell 8 a ligger ett skelett lutat mot dörren. Spelarna kan se det genom luckan i dörren.

9. GARAGE

Ett stort rum med en dubbeldörr i öst. Mitt i rummet står ett märkligt, vitt hjulfordon. Ovanpå taket sitter två blåfärgade glasbehållare på en nästan självlysande orange ställning. På fordonets sidor är något skrivet med stora blå bokstäver.

Detta är polishusets garage och bilen är en Saab 900.000 av årsmodell 2049.

BENSINMACKEN

UTIFRÅN

En konstruktion bestående av ett stort platt tak. Marken utanför är gjord av gråsvart sten som är alldeles jämn. Under taket finns det ett litet hus med en dörr. Det finns några meterhöga lådor med slangar till på en låg ramp under taket.

Detta är en gammal mack. Lådorna med slangar är bensinpumpar. Det finns 250 liter NBB i den ena. Det är sekten som har fyllt på för att kunna tanka sina motorcyklar. Det lilla huset innehåller en butik. Macken har ingen betydelse för äventyrets intrig.

1. BUTIKEN

I rummet ligger allt i en enda röra. Det står en disk mitt i rummet, och bakom finns hyllor. Rummet är fyllt av bråte. Det finns två stora rutor utåt gatan, båda trasiga. Det finns tre dörrar härifrån, varav två har symboler som föreställer en man och en kvinna.

Allt är förstört för länge sedan. De två dörrarna med symboler leder in till gamla toaletter, och den tredje leder in till ett kontor.

2. KONTOR

Detta rum är tomt sånär som på ett skrivbord.

Skrivbordet är också tomt.

3. TOALETTER

Golvet är täckt av porslinsskärvor. Det finns två hål i golvet.

Det här var en gång toaletterna.

KARLS & MARKS CYKELAFFÄR

UTIFRÅN

Ni kan se ett hus en bit bort som verkar vara förvånansvärt välbevarat. Det finns två glasdörrar in som dock är förstörda.

Dörrarna i affären är olåsta.

1. BUTIKEN

Glasdörrarna är så gott som helt krossade. När de glider upp med ett plågat knakande ljud, kan ni se in i något som kan ha varit en butikslokal. Rummet är helt fyllt med klängväxter som gör att ni känner er obehagliga till mods. En trasig glasdisk står till vänster och golvet är fullt av grönska, bråte och glassplitter. Ett skelett med nästan helt bortruttnade kläder sitter hopsjunket i en stol bakom disken. Längs väggarna finns hyllor bakom grönskan och på golvet finns ställ med de sista resterna av bortruttnade kläder. Längre bort i rummet finns två dörrar.

Det här har en gång varit butikslokalen i Karls och Marks cykelaffär. I rummet finns olika typer av sportutrustning, bl.a. trasiga ishockeyklubbor, fotbollar, pingis- och tennisracketar.

Dessutom finns det ett fungerande luftgevär, med GC 25%, skada 1T3, räckvidd 10 meter och som tar två stora handlingar att ladda. Det finns 2.500 luftgevärsskott i disken.

På golvet ligger även en tillbucklad kassaapparat innehållande oanvändbara pengar. Uppmärksamma rollpersoner kan se en avsliten rubbittass ligga bland växterna på golvet. Den är alldeles färsk och vittnar om de styparlianer, som har gömt sig bland den rikliga växtligheten. Styparlianerna attackerar alla som börjar gå genom rummet. De har standardgrundvärden, utom STO som är 4. Skelettet i rummet är resterna av affärsägaren Karl, som dog av pesten.

2. CYKELRUM

Längs väggarna i rummet står ett tjugotal fordon med två hjul. Längre bort i rummet finns en bred metalldörr. Bredvid dörren på väggen finns två pilar, den ena pekar upp och den andra ned. Ovanför dörren finns en skylt på de gamlas språk och på väggen hänger en plansch med glada människor som sitter på fordonen.

Fordonen är cyklar med 3-24 växlar. Dörren leder in till varuhissen och på skylten står "ENDAST FÖR PERSONAL". Planschen är givetvis cykelreklam.

3. RASTRUM

Mitt i rummet finns ett bord. På golvet ligger tre trasiga stolar med bortruttnad klädsel. På väggen finns flera klädhängare och på en av dem hänger ett par slitna arbetsbyxor. På bordet står en lådformad apparat. En trappa leder ned.

Apparaten är en trasig kaffeapparat, och omöjlig att reparera. Trappan leder till rum 5 på nedre våningen. I fickan på de halvruttnade byxorna sticker en metallsåg upp.

4. HISS

Dörrarna måste bändas upp i brist på nödvändig elström. Hissen står på den övre våningen.



När dörren äntligen går upp kan ni se in i ett mörkt rum med metallväggar. Två knappar pryder de annars tomma väggarna.

Hissen fungerar inte. Om rollpersonerna kommer in på den nedre våningen kan de se in i ett mörkt schakt.

5. VERKSTAD

Metallbänkar proppade med verktyg och sönderplockade tvåhjuliga fordon fyller rummet. Längs väggarna finns hyllor med plåtlådor. På golvet ligger ett skelett i bortruttnade kläder och i dess hand ligger ett verktyg. I ett hörn står en låda med en slang, och på golvet ligger ett rör. I rummet finns två trädörrar plus en av metall. Det finns även en trappa som leder upp till den övre våningen. Rummet är extremt dammigt.

Här kunde folk få sina cyklar reparerade. Alla verktyg är olika sorters elverktyg, men som allihop är trasiga. Skelettet är resterna av delägaren Mark. Verktyget i hans hand är en trasig borrmaskin. Hyllorna och plåtlådorna innehåller skruvar, muttrar och andra mekaniska småprylar. Lådan med slangen är en kompressor och som fungerar bara den får elektrisk ström. Kompressorn väger 5 BEP. Röret är en trasig cykelpump.

6. RESERVDELSRUM

Rummet innehåller hyllor och lådor. Dessutom står kartonger på golvet och olika slag av hjul ligger bredvid. Ett mycket tjockt dammlager täcker rummet.

Detta är ett reservdelslager och innehåller däck, sadlar, styren och andra cykeldelar. Hyllorna och lådorna innehåller endast reservdelar.

ÅTERKOMSTEN

Efter att rollpersonerna har återvänt från skogen, bör spelarna börja ana motivet för kidnappningen. Dessutom kan de ha en karta som de inte riktigt vet vad den ska vara bra till om de inte har kunnat läsa brevet. Resan fungerar som det tidigare står beskrivet.

SPELARNA VAR INTE I HOTELLET VID MORDET

Efter att rollpersonerna har kommit hem igen, möts de av Eddie. Han ber dem följa honom till K'surfs rum. Om rollpersonerna kommer hem inom ett dygn efter mordet ligger liket kvar. I annat fall finns K'surf på bårhuset.

Eddie säger att han har väntat med att söka igenom rummet tills rollpersonerna anlänt (se nedan om informationen rollpersonerna kan få vid en undersökning av rummet).

K'surfs resväska står på sängen.

SPELARNA VAR I HOTELLET VID MORDET

Det hela beror på *var* på hotellet rollpersonerna befinner sig när mordet på K'surf begås. Om rollpersonerna kan höra samtalet, hör de ungefär samma konversation som Wobbe hör i annat fall, t.ex. om rollpersonerna lyssnar genom väggen. Då kan de naturligtvis ingripa mot skurkarna när de flyr. SL bör tänka på att skurkarna inte ger sig frivilligt och endast kan hejdas med våld. Om rollpersonerna dödar Flode eller Styx blir de anhållna för mord eller dråp om någon på hotellet underrättar polisen. Detta medför att rollpersonerna kan glömma äventyret om de inte lyckas fly från det välbevakade fängelset. Istället kan de se fram emot galgen, eller fånglägret utanför Brändby.

Om rollpersonerna *inte* blir vittnen till mordet, *men* befinner sig på hotellet, sker ungefär samma sak som om de *inte* var där (se ovan). Wobbe blir som vanligt vittne till mordet. Eddie föreslår att rollpersonerna söker igenom rummet, om de inte kommer på det själva (se nedan om de ledtrådar de kan finna).

WOBBES VITTNESMÅL

Wobbe har återigen sett och hört saker med anknytning till brottet.

"Jag gick förbi här när jag hörde en livlig diskussion i rummet. Naturligtvis kunde jag inte hålla mig, utan tjuvlyssnade på samtalet. Det var tre typer. De pratade om lön åt den här tvättbjörnen som just blivit mördad, om

ni inte visste det. Han hette tydligen K'surf. Han ville ha dubbelt så mycket i lön än vad som var överenskommet. När han inte fick det sade han: 'Ni kunde ju ha kidnappat professor Lidholm själva, era jättemesar!' De andra tröttnade tydligen på honom. En mörk röst sade: 'Skyll dig själv, idiotnalle!' Sedan hörde jag tre dova dunsar och ett stönande. Jag tänkte just sticka, när dörren slogs upp och jag blev nästan platt av den. Jag såg två killar springa genom korridoren. De fnittrade och skrattade. Det var en igelkott och en stor flodhäst. Den senare bar en blodig slägga."

VARFÖR MÖRDADES K'SURF

K'surf dräptes efter en livlig diskussion med Flode och Styx om lön för kidnappningen av Lidholm. Styx och Flode hade fått ett högsta bud av Buster Bunny och de fick order om att göra sig av med K'surf om han blev för jobbig. Styx och Flode, som är en smula hetsiga, tappade tålamodet och Flode drämde till.

LEDTRÅDAR

K'surf har en karta över skogen där Buster Bunnys gäng håller till. Kartan ligger rullad i en järnring i hans resväska. Ringen har ordet *Järnringen* inpräntat, och om rollpersonerna säger att de undersöker ringen kan de se texten. Med hjälp av kartan kan de hitta Buster Bunnys högkvarter och äventyret kan fortsätta. Resväskan står för tillfället på sängen eftersom K'surf höll på att packa när Flode och Styx kom in i rummet.

Tänk på att om rollpersonerna inte hittar kartan kan de inte fortsätta äventyret!

Eddie föreslår en rumsundersökning om verkligen ingen av rollpersonerna kommer på det.

KULSPRUTAN

Medan rollpersonerna var i skogen och undersökte, har Laser-Lasse besökt sitt hem i Nordholmia och hämtat basen i det gamla äventyrargängets arsenal; en lätt kulspruta. Laser-Lasse fick problem på vägen tillbaka från Nordholmia, när två sektmedlemmar försökte överfalla och döda honom. Tyvärr (för sektmedlemmarna) är Laser-Lasse en mycket säker skytt och de blev nedmejade.

Kulsprutan ligger i en trälåda med sex fulla reservmagasin. Det magasin som sitter i kulsprutan har 88 skott kvar. På kulsprutan finns ett tjugotal skåror inristade, som visar hur många gänget har skjutit ihjäl. Två av skårorna är nya.

Laser-Lasse berättar för rollpersonerna om hur två män i märkliga kläder överföll honom på vägen. Om rollpersonerna visar sig intresserade beskriver han sektmedlemmarna lite närmare (se appendix). Laser-Lasse och de andra i gänget ber rollpersonerna vara sparsamma med ammunitionen och säger att de vill ha kulsprutan tillbaka efter uppdraget.

NATTEN INNAN AVRESAN

Kvällen innan rollpersonerna ska ge sig av mot Buster Bunny, sätter Järnringen in nya åtgärder. Om rollpersonerna inte tänker stanna över natten på hotellet, så försöker Movitz övertala dem att göra detta. Movitz säger att det är bättre att vara utvilad, och Eddie håller med.

I skydd av mörkret attackerar tolv sektsoldater hotellet. Deras uppdrag är att eliminera rollpersonerna, men eftersom de möts av oväntat hårt motstånd kommer de inte att lyckas.

Soldaterna har kommit till hotellets närhet med en flygbil, tillhandahållen av Järnringen. De som överlever flyr i den.

TIDSCHEMA ÖVER ANFALLET

23.20: Med hjälp av sektmedlemmen som bor på hotellet tar sig tre soldater tyst in. Eddie upptäcker vad som håller på att ske, men blir nedslagen.

23.40: Alla som står i fönstren på hotellet blir måltavlor för soldaterna. Rutorna skjuts sönder. Skyttarna ligger gömda i skogen ett femtiotal meter från byggnaden. Samtliga hotellgäster, inklusive rollpersonerna, drabbas. En eldstrid startar där tre soldater skjuter mot rollpersonernas rum och resten uppehåller de övriga gästerna, bland annat Laser-Lasse och Oscar. En soldat står med splittergranater en bit från rollpersonernas fönster och väntar. I korridoren utanför dessas rum väntar de tre som har tagit sig in med dragna vapen.

23.42: En soldat i skogen dödas av Laser-Lasse. En av de två handelsmännen från

Nordholmia träffas i magen och blir svårt sårad.

23.44: Soldaten utanför rollpersonernas rum kastar in splittergranater i rummet genom de krossade fönstren. Granaterna har en utlösningstid på åtta segment. Rollpersonerna springer antagligen ut i korridoren för att ta skydd, där de möts av de tre soldaterna.

23.45: Grävlingen i rum 6K dör av ett vådaskott som går genom den tunna husväggen.

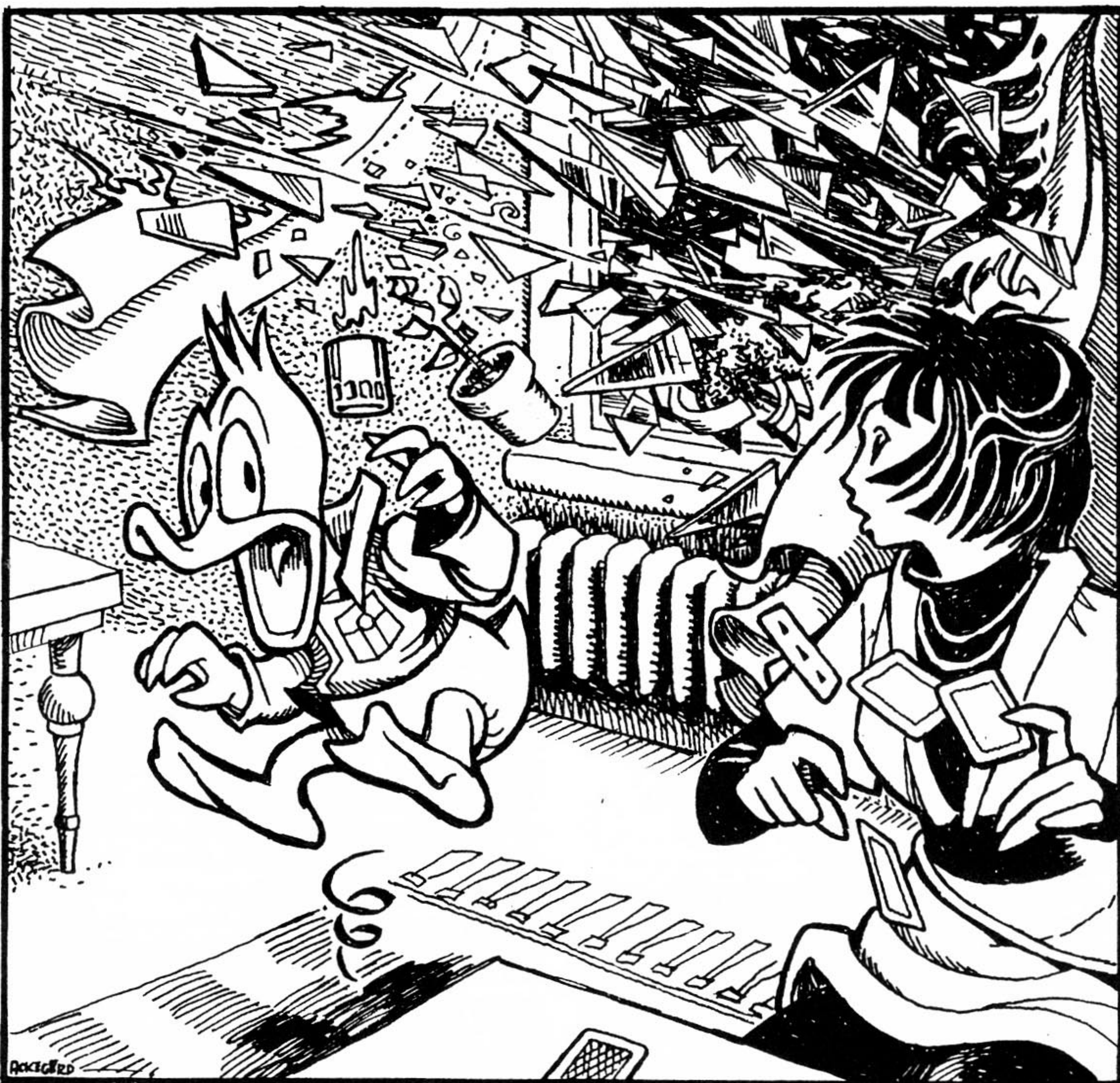
23.46: Laser-Lasse skjuter ännu en soldat men blir själv lätt sårad i armen och tar en läkedrog.

23.50: Soldaterna retirerar.

DEN DÖENDE SOLDATENS SISTA ORD

En av soldaterna är dödligt sårad (SL får välja ut den som passar bäst beroende på hur striden har förlöpt) som, när han hittas, rosslar fram ett sista trotsigt uttalande. Detta är en av de viktigaste ledtrådarna till kunskap om vad hela äventyret går ut på. Syftet är att få spelarna att inse att något mycket stort är i görningen (som om anfallet i sig inte lyckades med detta...) och att hotet utgår från en plats inne i skogen.

"Tro inte att ni har segrat... Katastrofens väktare ska... övervinna förfallet... Den renande... elden från skyn... Dödsmästaren Li... (hostningar) Glöm Hinden... buhhrr..."



BUSTER BUNNYS HÖGKVARTER

Dagen efter ger rollpersonerna sig antagligen av medan hotellet snyggas upp.

FRAMME HOS BUSTER

När rollpersonerna har nått fram till Buster Bunny, får de börja med att söka igenom högkvarteret. Om rollpersonerna är för våldsamma råkar de illa ut. Buster Bunny gillar inte att medlemmarna i hans gäng blir dödade, och rollpersonernas chanser att klara äventyret minskar drastiskt. Krysset på kartan markerar ingången till bunkerdelen av högkvarteret.

FÄLLAN

Det sägs att Buster Bunny har lite rubbitblod i sig. Hur som helst är han smått paranoid och har ett säkerhetssystem i den händelse att lagens långa arm skulle komma på besök.

I rummet intill hans eget (se rum 5 för mer information) har Buster en fallgrop för inkräktare att falla ned i. Efter att dessa har fångats är de helt i Buster Bunnys våld, då en högspänningsledning är kopplad till enklaven och golvet i fallgropen är av metall. En klocka ringer när fällan utlöses varefter Buster anländer till platsen med kärnan av sitt gäng. Ingen i gänget går fram till hålet förrän Buster Bunny har ropat ut att om någon gör något blir alla i gropen friterade. Sedan klättrar Muppe ned på en repstege med rep och handklovar (handklovarna medför –50% på utbrytarkonst och repen –25%) och paketerar fångarna. Dessutom tas rollpersonernas vapen om hand och förs till rum 6.

Om rollpersonerna nere i fällan gör motstånd sätter Buster på strömmen utan att Muppe skadas (han har mutationen Energikropp). Därefter förs de in i rum 8, där de binds fast och vaktas av Panzerblitz. Han har inga nycklar till handklovarna, utan dessa har Buster Bunny. Buster Bunny förhör sedan rollpersonerna med hjälp av Flode och tre doser sanningsserum, som Buster har fått av Ergom.

OM ROLLPERSONERNA KLARAR SIG FRÅN FÄLLAN

Om rollpersonerna klarar sig från fällan konfronteras de med Buster Bunny i hans rum

istället. Beroende på hur rollpersonerna beter sig får SL modifiera resultatet på Busters reaktionstabell, om rollpersonerna överhuvudtaget tar kontakt med honom.

BUSTER BUNNYS REAKTION

Slå för Buster Bunnys reaktion på tabellen nedan. Modifiera för modifikationerna och den ledande rollpersonens reaktionsbonus. Resultatet gäller för hela gruppen. På flera platser står benämningen "kärnan i gänget", vilken innebär Panzerblitz, Muppe, Flode och Styx.

BUSTERS REAKTION

1T10	Reaktion
<-1	Fientlig reaktion. Buster dödar antingen rollpersonerna på fläcken eller säljer dem till Järnringen.
2-4	Misstrogen reaktion. Buster tror inte på rollpersonerna och sätter dem i arrest på obestämd tid. Om rollpersonerna inte lyckas fly, kommer de att misslyckas de med äventyret.
5-8	Neutral reaktion. Buster låter rollpersonerna försöka lösa koden och om de klarar den undersöker han om koden bevisar något av det rollpersonerna påstår. När Buster har övertygats släpper han rollpersonerna och ger tillbaka vapnen.
9-10	Positiv reaktion. Buster tror på rollpersonerna, men misstänker dem fortfarande. De får lösa koden och om de klarar den kontrollerar han om de talar sanning. Efter det slår han och kärntruppen, utom Panzerblitz, följe med rollpersonerna under resten av äventyret.
11+	Rollpersonerna har verkligen fått Buster Bunny på nya tankar. Han tror fullt ut på dem, men är inte riktigt säker, utan ger dem därför koden som han själv inte har klarat. Om de klarar den och Buster Bunny övertygas om att de talar sanning, slår han och hans gäng följe med rollpersonerna för resten av äventyret. Han funderar även på att lägga av med brottsligheten.

MODIFIKATIONER

+6	Om rollpersonerna visar brevet från Lidholm som de hittat hos rubbitarna.
+2	Om någon av rollpersonerna berättar samma historia som tidigare efter att ha fått en dos sanningsserum. (Om man ska spela påverkad av drogen utan att man egentligen är det, får man använda färdigheten Bluff).
+1	För varje rollperson som är ett muterat djur med STO under 11 och inte är ett rovdjur.
–4	Om någon av rollpersonerna efter att ha fått en dos sanningsserum ändrar sin berättelse.
–4	Om rollpersonerna berättar helt skilda saker när de förhörs.
–5	För varje rollperson som är polis.
–10	Om rollpersonerna vägrar berätta något alls.
–1	För varje rollperson i gruppen som Buster märker är psimutant.
–2	För varje gängmedlem i bunkerdelen som rollpersonerna har dödat.
–2	För varje gängmedlem i kärngänget som rollpersonerna har skadat allvarligt.
–4	För varje gängmedlem i kärngänget som rollpersonerna har dödat.
–3	Om Buster Bunny har skadats av rollpersonerna.

KODMEDDELANDET

Om Buster Bunny får ett värde över fem på tabellen berättar han om sina kontakter med Ergom och påminner sig om att denne tappade ett besynnerligt papper hos Buster vid sitt senaste besök. Det var skrivet på något, för honom, okänt språk, och var mycket märkligt. Han ger det till spelarna och säger att de kanske kan tyda lappen. Den kanske kan hjälpa rollpersonerna att bevisa att de talar sanning om Lidholm. Ge spelarna det kodade meddelandet från appendixet, så att de får försöka lösa det.

Meddelandet lyder översatt: "VI SES VID HELIGA VÄGEN VID FULLMÅNEN VID ÅTTA." Alla siffror är vokaler och numret beror på den ordning de kommer i: A O U Å E I Y Ä Ö 1 2 3 4 5 6 7 8 9.

Efter att spelarna har listat ut problemet med vokalerna, är det bara att sära på bokstäverna så att det blir hela ord. Ergom fick lappen av sektmedlemmarna på hotellet, så att han skulle få veta när nästa motorcykelritual kommer att hållas. Den är kodad ifall någon annan skulle få tag i den. Om spelarna är för

snabba med att lösa koden, blir Buster Bunny misstänksam och tror att rollpersonerna är utsända av Ergom på något skumt uppdrag.

Buster berättar att en fanatisk sekt, som verkar dyrka högteknologi, bor i en underjordisk stad i närheten. Sekten kallar sig Katastrofens väktare och ledningen för sekten kallar sig Järnringen enligt Buster. Ergom kommer från Järnringen, tror han. Utanför staden finns en väg från de gamlas tid. Buster Bunny tror att det planerade mötet utanför staden kan hjälpa honom att få reda på om rollpersonerna talar sanning eller ej. Han tar därför med sig rollpersonerna och kärngänget till vägen utanför enklaven på kvällen dag 47, när det är dags för nästa fullmåne. Tills dess hålls rollpersonerna fångna under kraftig bevakning.

HÖGKVARTERET

Busters högkvarter består av två delar: en biografdel och en bunkerdel. Bunkern är kopplad till den lilla förortsbiograf, som Buster använder som sitt högkvarter. När Buster upptäckte biografen och bunkern tyckte han att båda ställena var bra lokaler för sin bas, men man skulle behöva gå en alltför lång omväg för att ta sig mellan de båda ställena. Buster fick då hjälp av Järnringen med att gräva en gång mellan platserna. Järnringen monterade även in ID-kortsdörrar för att visa sin makt och välvilja. Buster Bunny tyckte att det var lite onödigt med dessa, men det var deras problem. Järnringen har även hjälpt till med att installera fällan.

1. BUNKERINGÅNGEN

Ni kommer in i en glänta mitt inne i skogen. Mitt i gläntan ser ni hur solen reflekteras på något. När ni har kommit närmare ser ni att det är en tjock lucka av metall. Om ni går fram och öppnar luckan...

Om rollpersonerna gör detta.

... kan ni se ner i ett mörkt djupt hål. I hålets ena vägg är några järnringar insatta, som bildar en stege.

Läs upp följande när spelarna har gått ned:

När ni har klättrat ner tio meter befinner ni er i en korridor som sträcker sig långt norrut, men söderut blockeras den helt av ett ras. Gången är svagt belyst av stearinljus . Ni kan inte se var den slutar.



De delar som är kartlagda här av bunkern var förråd. På grund av en felriktad energigranat, som användes vid ett bråk i bunkern, har gången rasat. Omkring 12 meter av korridoren är igenrasad, och bortom raset finns de övriga delarna av bunkern.

2A-C. FÖRRÅD

Ni kommer in i ett rum som är fyllt av trälådor. Mitt i rummet står ett bord med tre stolar runt. Rummet är upplyst av ett stearinljus.

2A: Här sitter grisarna nr 1-3 och spelar kort. Om SL vill kan ett regelbråk uppstå strax innan spelarna kommer in. Om rollpersonerna har varit högljudda ligger de istället i bakhåll för dem. Lådorna är tomma.

2B: I det här rummet spelar råttorna 1 och 2 roulette. På bordet ligger 300 kr. Om spelarna har varit för högljudda ligger även råttorna i bakhåll. Lådorna innehåller 50 st totalförstörda automatgevär 5,56 mm. Vapnen går ej att laga.

2C: Det stinker förskräckligt här, och rollpersonerna hör flera personer snarka. I tre av lådorna ligger skunkar (nr 1-3) och sover. Om spelarna har varit högljudda låtsas de bara sova med sina vapen beredda. I rummet finns även en dörr som öppnas med ett ID-kort typ I eller högre. I lådorna ligger mat i stasis.



3. EN OREGELBUNDEN GÅNG

När ni stoppar in ID-kortet genom springan glider dörren sakta upp. Ni ser in i en krokig gång som efter några meter slutar med en dörr. En ofantlig varelse av metall pekar på er med sina två gevär.

Den här gången byggde Buster Bunny när han upptäckte hur nära det egentligen var mellan bunkern och biografen. Han fick hjälp av Järnringen med att installera dörren. Varelsen är en stridsrobot som är helt trasig. Robotens utrustning är även den totalförstörd.

4. TRAPPAN

Ni öppnar dörren och ser att den befinner sig mitt i en trappa. Vid trappans nedre ände finns en dörr åt öster. Upptill slutar den vid ett rött draperi.

Om spelarna väljer att gå upp för trappan kommer de till rum 7-9. Om de går neråt kommer de till rum 5 och 6.

5. VIDEOUTHYRARENS LOKAL

Det knarrar till när dörren glider upp och ni ser in i ett rum med många och höga hyllor. Dessa rymmer inga böcker, utan en märklig samling fodral med ungefär samma format som en tjock bok. Vid södra väggen finns två dörrar med varsin symbol på. Dessa föreställer en man respektive en kvinna. Vid den östra väggen står en disk och bakom den finns en dörr. Ni hör skrik från dörren i öst.

Det här har varit en lokal där man har hyrt ut videofilmer. Dörrarna i söder leder in till dam- och herrtoaletterna. Fodralen innehåller videofilmer av alla sorter.

FÄLLAN

Om någon passerar rummet utan att innan dess dra ut och stoppa in det tredje fodralet i den första hyllan (med filmen Razorback), viker sig rummets golv och alla därinne faller ned i en fyra meter djup fallgrop i rummets golv. Av fallet tar stackarna 2T8 i skada och landar på ett metallgolv. Slå för vilken kroppsdel som drabbas. Väl nere ringer en klocka hos Buster Bunny i rum 6. En kraftig elektrisk ström är kopplad till golvet och Buster kan, om han vill, slå på strömmen så att alla på golvet drabbas av kraftiga elchocker (1T10 per segment i skada).

6. BUSTER BUNNYS RUM

Ni öppnar dörrarna och ser in i ett rum där det står en soffa och en fåtölj. En bit framför fåtöl-

jen står en rektangulär låda där rörliga bilder visas. Under den lådan finns ännu en, men denna är mycket mindre och har ingen bild. I soffan sitter en kanin som tuggar på några sladdar, en stor flodhäst, en igelkott och en sköldpadda. I fåtöljen sitter en hare med håret rakt upp.

Det här är Buster Bunnys rum. Förutsatt att rollpersonerna har lyckats ta sig in utan att väsnas alltför mycket eller har utlöst fällan, hittar de Buster och kärngänget här. Lådorna är en TV och en video och just nu visas Hajen II. Kaninen är Muppe Ohlin, flodhästen är Flode, sköldpaddan är Panzerblitz och igelkotten är Styx. Kaninen i fåtöljen är Buster Bunny. Alla har sina vapen beredda. Buster har alltid sina tre sanningsdroger, handklovar och ett rep nära till hands.

7. ENTRÉ

Ni drar undan draperiet och ser in i ett rum med en dubbeldörr av glas i norr och en dubbeldörr av trä i söder. Vid den västra väggen står några fåtöljer. I den östra väggen finns en dörr och en lucka ca 1,5 meter ovanför det mattbetäckta golvet. Det finns även en dörr med text på de gamlas språk. Bakom dubbeldörren i norr skymtar grönska.

Det här var själva entrén till biografen. Luckan var en biljettlucka och på dörren står "ENDAST FÖR PERSONAL". Dörren i norr leder ut.

8. PROJEKTORRUM

När ni tittar in genom dörren ser ni ett rum med en lucka i den västra väggen. Bredvid luckan sitter en rulle med rödvita papperslappar. I södra väggen finns en lucka med en piedestal framför. På piedestalen står en svart låda.

Det här är projektorrummet. Rullen är biljetter. Lådan på piedestalen är en 3D-projektor och genom luckan vid piedestalen man se ut över rum 9. I projektorn sitter filmen "Polisskolan XLII". Projektorn fungerar och kan startas.

9. SALONG

Ni ser ut över ett mycket stort rum som sluttar nedåt. Stolar i långa rader fyller rummet, och längst bort på den södra väggen sitter en stor silverfärgad rektangel.

Det här är själva biosalongen. Alla utom Buster sover här inne. Den stora rektangeln är den speciella 3D-duken.

RITEN VID VÄGEN

Efter att rollpersonerna har pratat färdigt med Buster Bunny, är det bara att invänta kvällen dag 47. Tills dess hålls de fångna av Buster och är ordentligt välbevakade. Kvällen dag 47 förs de från rummet där de har hållits fångna. Fortfarande har de handbojor på sig. Flode går sist och bär på rollpersonernas vapen och annan dödlig utrustning. Resan är en kilometer lång och händelsefri. Väl framme kan rollpersonerna se en grå stenbeläggning som verkar vara någon form av väg. Denna leder till en dörr i bergväggen. Runt dörren är grönskan bortriven.

Sekten kör omkring med bilar och motorcyklar på vägen i sina riter vissa kvällar. Omkring 30 personer deltar varje gång. Sekten har lyckats restaurera och reparera dessa utifrån de alltifrån hela fordon till vrak och reservdelar som har funnits i enklaven. Ergom själv är den enda högre person som åker motorcykel, och han kommer i extas när han kör sin motorcykel med dess långa framgaffel. Vägen går runt i den stora skogen och det finns någorlunda hela vägbitar ända bort till bensinmacken och polisstationen, där sekten för övrigt har ett reservlager NBB.

När klockan är åtta och rollpersonerna ligger gömda och väntar, läser spelledaren följande:

Helt plötsligt öppnas en port i berget och ut kommer ett antal fordon, flera bilar och motorcyklar. Det lyser från lampor på dem. Bilarna är målade i grälla färger och de flesta har tak. Motorcyklarna har långa framgafflar. En välbekant figur åker i täten på en av motorcyklarna, det är Ergom. Han ser extatisk ut när han far fram. I en öppen bil sitter professor Lidholm och är helt apatisk. Med honom i bilen sitter fyra långhåriga män med besynnerliga kläder. I samtliga fordon sitter likadant klädda, långhåriga personer. Massan kör fram och tillbaka över den grå stenläggningen. Dånet från fordonen är öronbedövande och det starka skenet från lamporna är bländande i den mörknande kvällen.

Om rollpersonerna skjuter eller visar sig, blir det troligtvis hackebiff av dem med tanke på att alla i sekten är beväpnade. Om Movitz fortfarande finns med i gruppen spelar han mycket förvånad över att hans kompanjon var en sådan skurk. Han hade aldrig anat att Ergom sysslade med sådant här. Movitz ger intryck av att vara mycket chockad. Låt spelarna diskutera lite innan du läser vidare.

Efter en halvtimme stannar de märkliga människorna på mitten av vägen. Mitt i klungan sitter Lidholm, fortfarande apatisk, i sitt fordon omgiven av sina "livvakter". Ergom stiger av sin motorcykel, kliver upp där fram på Lidholms fordon och börjar tala på ett helt annat språk till folket, med en röst ni inte känner igen. Han har en k-pist hängande i en rem. Stämningen stiger bland folket och de börjar glädjefullt ropa i kör. De ropar både på de gamlas språk och på skandiska. På det senare språket ropar de "LEVE DÖDSMÄSTAREN LIDHOLM! LEVE DÖDSGUDEN! LEVE KATASTROFENS VÄKTARE! LEVE FÖRINTELSEN!" och liknande saker. Lidholm verkar inte bry sig om uppståndelsen utan sitter lika apatisk som förut. Galningarna ropar fortare och fortare och högre och högre, tills de flämtande viker sig av utmattning. När de är färdiga, startar de sina fordon igen för att återvända in i berget. Porten stängs efter dem och det är alldeles tyst.

Det andra språket är interlingua och de ropar samma saker som på skandiska. Buster Bunny är nu övertygad om att rollpersonerna talar sanning och säger att han är villig att hjälpa dem. Han föreslår att rollpersonerna och hans gäng ska ta sig in i den underjordiska staden, frita Lidholm och sätta stopp för skurkarnas lömska planer. Frågan är bara hur man ska ta sig in.

INTRÅNGET I ENKLAVEN

Nu får rollpersonerna användning för den ritning som de hittade på arkitektkontoret. Den visar bland annat var ventilationsschaktet är beläget. Om strålningen inte var för hög kunde man ta in luft den vägen, annars kunde man stänga insugsschaktet med flera tjocka stål- och blyportar.

Om rollpersonerna inte har ritningen, eller kommer på att de kan använda den, får de fundera ut en annan plan för att ta sig in i enklaven. SL får avgöra om planen fungerar eller inte.

Om rollpersonerna använder ritningen, kan de med hjälp av den ta sig in i enklaven. Om de går upp för kullen kan de hitta en gallerförsedd plåtlåda på 2x2x2 meter, som det kommer ett lätt vinddrag ifrån. Om de lossar ett galler, vilket går ganska lätt, kan de se ner i ett djupt schakt en meter i diameter, med



järntenar insatta som stege i ena väggen. De kan känna ett svagt sug och kan höra ett susande nerifrån. Långt där nere (100 m) kan de ana ljus.

Halvvägs ner finns en fläkt som drar in luft i enklaven. Ovanför och vid sidan av fläkten finns ett serviceutrymme på 2x2x2 m. I den ena väggen finns en från andra sidan låst dörr in till en hisstrumma. Hissen befinner sig längst ner i trumman och fungerar inte längre, men om man får upp dörren kan man klättra vidare på järntenarna på den ena väggen. Samtliga järntenar är av god kondition.

För tillfället går fläkten bara på halvfart, men då fläktbladen är av stål, blir den som faller ned på fläkten genast prydligt uppsnitslad om man inte klarar ett SMI-kast. Om kastet lyckas sitter man vackert på fläkten och snurrar. För att kunna hoppa av måste man klara ett svårt SMI-kast. Att detta är svårare beror på yrsel från karusellfärden. Robotar och andra utan anlag för yrsel slår ett normalt SMI-kast. Man kan inte ta sig förbi fläkten när den är igång. SL bör meddela rollpersonerna att det är livsfarligt att klämma sig igenom då. Något som är mycket svårt att se på grund av de roterande bladen är att järntenarna *inte* fortsätter nedanför fläkten.

Spelare som blockerar eller förstör fläkten så att de lugnt kan ta sig igenom (och därefter upptäcker att de inte *kan* klättra vidare), kan till exempel skjuta sönder den. Det krävs fem skott med ett eld- eller energivapen för att förstöra motorn. Varje fläktblad tål fem skott och det finns fem stora blad. Tänk på att det är mycket svårt att träffa det blad man siktar på, eftersom fläkten snurrar. Datorn i datorcentralen märker om fläkten blockeras eller om motorn förstörs, men den upptäcker inte om bladen skjuts sönder. Om datorn registrerar ett fel, skickar den efter två minuter dit fyra arbetsklädda sektmedlemmar för att åtgärda det. Det tar sektmedlemmarna ytterligare 19 minuter att plocka ihop sin utrustning och ta sig till hisstrumman.

Om man istället ger sig på dörren till hisschaktet kan man lugnt klättra ner så snart man får upp den. Längst ner får man kravla genom resterna av hissen. Hisstaket är uppbrutet sedan ett par år så att reparatörerna kan ta sig upp. Den som kommer in via hisschak-

tet hamnar i parksektorns nordöstra hörn. En någorlunda uppröjd stig leder rakt söderut längs väggen, ca 70 m fram till den väg som kommer ut ut servicesektorn.

KLÄTTRA I STEGE

I brist på exakta uppgifter om hur snabbt man klättrar upp eller ner för en stege använder vi klättringshastigheten 1 m/sg när man klättrar ner och hastigheten 0,5 m/sg när man klättrar upp. Om hastigheten överensstämmer med verkligheten i det här fallet eller inte är ointressant. Det tar 100 sg för sektmedlemmarna att klättra upp, och 50 sg för rollpersonerna att klättra ner. Tänk på att alla inte kan klättra samtidigt. Räkna segmenten från när den första börjar sin klättring. Exempel: Försten ner börjar klättra, fem sg senare börjar nästa man, och ytterligare fem sg senare sätter den tredje igång. Nr ett är nere vid sg 50, nr två vid sg 55 och nr tre vid sg 60. Såvida man inte möter någon på väg upp...

JAKTEN I ENKLAVEN

Jakten är troligen det svåraste avsnittet att vara spelledare för i det här äventyret. Det viktiga för SL är att få spelarna stressade, och att det blir så mycket action i jakten som möjligt. Jakten börjar så fort rollpersonerna kommer in i enklaven. Då sänder Movitz ett radiomeddelande till sina ledare.

Spelarna måste börja undra över hur motståndarna kan veta deras positioner hela tiden, även utan att ha blivit sedda av några TV-kameror. Det kan vara väldigt svårt att genomföra en intressant jakt, och för att göra det lättare för SL, följer här en lista på några händelser som kan inträffa under jakten:

- Rollpersonerna råkar ut för ett bakhåll. Ungefär 25 meter bort från dem har sex soldater och fyra prickskyttar lagt sig bakom sandsäckar som ger 3/4 skydd. Prickskyttarna skjuter helst siktade skott mot bröstkorgen. Bakhållet sker endast en gång.
- Medan rollpersonerna tar sig igenom bostadsområdet, där det finns fullt med sidokorridorer och hörn, inleds en stadig terror mot rollpersonerna. Från alla håll sträcker sig soldater ut, en i taget. De siktar, skjuter ett skott och drar sig tillbaka. Ungefär en soldat per minut skjuter på det sättet. Rollpersonerna får problem med att upptäcka soldaterna i tid eftersom det finns så många hörn att gömma sig bakom. Soldaterna kommer aldrig närmare än 20 meter.
- Hela tiden ropar en röst ut rollpersonernas position genom högtalarna i korridorerna. På grund av Movitz' radio, vet Projektledningen rollpersonernas position och sänder ut den varannan minut.
- Soldaterna följer aldrig med in i några rum utan väntar utanför.
- När rollpersonerna kommer inom 25 meter från den mörka zonen, sätter Projektledningen in sina fulla styrkor. Det kommer ut mängder av soldater från alla korridorer, utom den som är den närmaste vägen till den mörka zonen.
- Soldaterna belägrar rollpersonerna och tror att dessa nu är fångade i en fälla. Rollpersonernas enda utväg blir genom hålet i golvet.

JAKTENS SLUT

Det finns ett område i enklaven dit ingen i sekten går frivilligt. Området kallas Den mörka zonen därför att belysningen är trasig på grund av en explosion, och området därmed är helt mörkt. Området består av hela den bortersta bostadssektorn (den som ligger norr om fritidssektorn). Explosionen skedde något tiotal meter söder om torget, och slet upp golvet så att nätet av servicekorridorer har exponerats. Projektledningen har inte brytt sig om att reparera golvet utan har bara installerat en dörr som öppnas med ett ID-kort typ III eller högre, till den korridor som leder rakt bort till centraldatorn. Spelarna har här en möjlighet att ta sig relativt säkert till datorn.

Det bör noteras att dörren ser ut att vara nyinstallerad och att de korridorer som leder åt andra håll inte tycks ha använts på många år.

Projektledningen använder korridoren för att privat kunna smita ut och in mellan sin avdelning och bostadssektorerna. Det är bara projektledningen och Movitz som vet att den finns.

Om rollpersonerna går in i den mörka zonen, ger sekten upp jakten på grund av den rädsla för området som Projektledningen har planterat i sinnena på sektmedlemmarna, och börjar istället belägra rollpersonerna. De vet ju inget om korridoren.

FOLKETS PLACERING I ENKLAVEN

Hela tiden när rollpersonerna befinner sig i enklaven och har blivit upptäckta på ett eller annat sätt, sitter Projektledningen i ett krismöte i rådssalen och övervakar rollpersonernas framfart så gott det går. De lämnar bara det rummet när folket håller gudstjänst. Vid en sådan beger sig alla sektmedlemmarna till samlingssalen.

ALLMÄNT OM ENKLAV XIII

Den huvudsakliga planen med tolv kvadratiska sektorer utlagda enligt principskissen från arkitektkontoret behölls efter det att man hade funnit att reaktorn måste flyttas. Det man gjorde för att lösa problemen var att skyffla om de olika sektorerna i förhållande till varandra. Skillnaden mellan spelledarens karta och spelarnas torde vara uppenbar. Ett problem för SL, som i och för sig kan ge upphov till stor munterhet för denne, är att hålla reda på var rollpersonerna *egentligen* befinner sig.

Exempel: Rollpersonerna befinner sig i servicesektorn och tänker lämna denna via den norra utgången och tror då att de kommer till fritidssektorn, när de i själva verket hamnar i den ena bostadssektorn, med fritidssektorn några hundra meter öster om där de befinner sig. Den utgång de söker ligger åt öst och går via parken...

Om man står bakom ett hörn och skjuter, räknas det som att man har halvt skydd (se sid MR 50). Alla rum är upplysta av neonljus i taket om det inte står något annat. I varje korridorkrök finns högtalare där meddelanden kan sändas ut till sekten.

Studera båda kartorna noggrant, och lägg särskilt märke till de ställen där de skiljer sig från varandra.

UTIFRÅN

YTTERPORTEN

Två stora metalldörrar gömmer sig i grönskan. Ovanför dörren finns två rör. Bredvid dörren finns en liten springa.

Springan är förstås för ID-kort. Dörren öppnas bara av ett ID-kort II eller högre, men alla som ska in måste godkännas av huvuddatorn. Det gör den genom rören, som är TV-kameror som är kopplade direkt till datorcentralen.

SLUTTANDE GÅNG

En ca 200 m lång, 10 m bred och 5 m hög gång leder från porten längst upp till två metalldörrar längst in. I taket sitter mystiska metallrör som rör på sig. Gången sluttar svagt.

Porten längst ner öppnas med ett ID-kort typ II eller högre. Rören i taket är TV-kameror, som kontrolleras från datorcentralen.

GARAGESEKTORN

När dörrarna sakta glider upp kan ni se in i ett stort rum. Till höger och till vänster går två tio meter breda gator, och rakt fram går två paralella, som är fem meter breda. Överallt i bås längs med gatorna står rader av underliga fordon, några med två hjul och andra med fyra. Alla är från före katastrofen. En markant doft hänger i luften.

Fordonen är bilar och motorcyklar, och de finns av alla de sorter och modeller. De flesta av motorcyklarna har mycket lång framgaffel, och bilarna är målade i alla möjliga färger. Av fungerande fordon finns 17 motorcyklar och 12 bilar när ingen är ute och åker. Dessutom finns Ergoms flygbil, som bara startar om man slår in samma kod som går till projektledningens dator.

I bränsledepån finns sammanlagt 1750 liter NBB.

Om man tar sig tid att undersöka alla garagen kan den händige hitta tillräckligt med delar för att plocka ihop ytterligare 19 blandade mindre fordon, 13 lastbilar, tre stridsvagnar och ett mindre jetplan.

Sammanlagt finns det 160 små (5x7,5 m), 34 medelstora (5x10 m) och 24 stora (10x15 m) garageplatser. Det finns inga dörrar framför några av de mindre sorterna.

ÄNDRINGAR

Från början skulle garagets två infarter till lagret ha legat längs den västra väggen. När lagret istället placerades norr om garaget, ersattes infarterna av två garage och en ny infart öppnades i den norra väggen.

LAGERSEKTORN

Man kan även komma in i lagret genom passagen som förbinder det med garaget, eller via servicesektorns korridor.

En 10 m bred och 5 m hög gata fortsätter något hundratal meter innan den viker av åt höger/vänster (beroende på var RP befinner sig). Längs båda väggarna sitter breda portar på ungefär 15 m avstånd.

Om rollpersonerna tittar in genom någon av portarna:

Sidolagren: Ni ser in i ett cirka 15x30 m stort rum fyllt med stora men tomma hyllor.

Centrallagret: Ni ser in i en cirka 100x100 m stor och 15 m hög hall. 16 st 2 m tjocka pelare går från golv till tak. Stadiga hyllor täcker i stort sett hela golvytan och sträcker sig upp mot taket, men det är bara i det nordöstra hörnet som det verkar finnas något.

Varför finns det nästan ingenting i lagren? De hann helt enkelt inte fyllas ordentligt innan enklaven behövde tas i bruk. Det var också varubristen som tvingade invånarna att överge den relativt tidigt. Enklav 13 kom därför aldrig att delta i kriget mellan enklaverna.

I lådor i det nordöstra hörnet har enklavens nuvarande invånare sitt förråd av diverse nyttoting som textilier, verktyg, med mera, som de har hittat, skaffat, tillverkat själva eller på annat sätt fått tag på. SL bestämmer om några mer värdefulla ting skall finnas där.

ÄNDRINGAR

De två passagerna till garaget har blivit en enda.

BOSTADSSEKTORERNA

De olika lägenhetstyperna i bostadssektorerna kan urskiljas genom att studera storleken: liten kvadrat är typ 1, något större rektangel är typ 2, stor kvadrat är typ 3. De vinkelformade rummen runt torgen innehåller de gemensamma utrymmena.

ALLMÄNT

Varje bostadssektor delas i fyra kvarter av två korsande, 10 m breda huvudgator. Där dessa möts finns ett 30x30 m stort torg, där sektorns kvarterslokaler, gemensamma tvättstuga, mm, ligger. Alla övriga gator är 5 m breda.

Enklaven har tre typer av lägenheter, skillnaden återfinns i storleken och antalet rum. Det finns 22 lägenheter av modell 1, 4 av modell 2 och 1 av modell 3 i varje kvarter. Totalt i enklaven finns det 264 av modell 1, 48 av modell 2 och 12 av modell 3.

Vad innehåller lägenheterna? Ungefär det man kan vänta sig i en normal lägenhet — med andra ord, lite vad som helst! Förbered några olika beskrivningar, kanske inspirerade av vad som finns hemma hos bekanta och släktingar, och lägg sedan till lite attiraljer som du tror kan komma att finnas i vart hem i slutet av nästa århundrade, t.ex. mikrodatorer, 3D-TV och städrobotar. Vad du säger om lägenheterna är inte särskilt viktigt för intrigen, men väl för miljöskildringen.

Den dator som finns i varje lägenhet är kopplad till datorcentralen och genom den utbildades folk i enklaven.

STANDARDBOSTAD MODELL 1

Det här är den minsta sortens lägenhet på bara 100 kvm. Samtliga lägenheter har exakt samma planlösning med tre rum, kök, hall, badrum och förråd.

I lägenheten bor 1T4 vanliga sektmedlemmar. Det är 60% chans på dagen och 95% chans på natten att de befinner sig i rummet.

STANDARDBOSTAD MODELL 2

Standardmodell 2 är på 150 kvm och har ett rum och ett badrum extra.

I varje lägenhet är 1T6 sektmedlemmar bosatta. Det är 60% chans på dagen och 95% chans på natten att de är hemma.

STANDARDBOSTAD MODELL 3

Den största modellen är på 225 kvm och har 5 rum, förutom kök, hall, förråd och två badrum.

Det bor 1T4 forskare i de här lägenheterna. Det är 60% chans på dagen och 95% chans på natten att de är hemma.

KVARTERSLOKAL (TVÅ STYCKEN)

Lokalen innehåller ett större samlingsrum, två mindre hobbylokaler, ett kök och två toaletter.

TVÄTTSTUGA

Lokalen innehåller 32 stycken meterhöga, vita boxar (tvättmaskiner och torktumlare), flera höga, vita skåp, och några märkliga anordningar bestående av två stora rullar som ligger an mot varandra.

TRÄNINGSLOKAL

Det finns två rum med utrustning för styrketräning, förutom dusch- och omklädningsrum.

REAKTORN

Stora ingången till reaktorn går från militärbasen. En 5 m bred passage genom de två tio meter tjocka, armerade betongmurarna, blockerade av i vardera muren tre tjocka, explosionssäkra stålportar, hindrar effektivt alla obehöriga från att komma åt reaktorn. Oavsett av vad spelarna får för sig — med mindre att de använder en kärnladdning! — kommer de inte att kunna ta sig in den här vägen.

Såvida inte huvuddatorn ber dem gå in...

FRITIDSSEKTORN

SAMLINGSSAL

Ni ser in i en stor, mörk sal; fåtöljer av okänt material står i rader över hela golvet, som sakta sluttar nedåt mot den norra väggen. Det enda ljuset kommer från en liten glasruta i söder. Ljuset går i en lång tunn stråle över salen. På dörrarna i väster finns plakat med text på det gamla språket.

Det här är enklavens samlingssal. Oftast samlas man när ledningen ska tala och vid gudstjänster. Varje dag samlas sekten fem gånger, klockan 9, 12, 16, 19 och 22. Då tillber sekten något högteknologiskt föremål och håller gudstjänst. Vanligtvis leds gudstjänsterna av någon från projektledningen och idag leds de av Ergom och Ronald Aylo. Om rollpersonerna stör eller visar sig under en gudstjänst, blir de jagade av enklavens hela befolkning (ca 350 personer).

Det finns också en 3D-biograf här, med en 180 graders filmduk. Biografen är utrustad med SuperSensurround™, vilket bl.a. inkluderar luktgeneratorer som sänder ut de aktuella dofterna i filmen. Kort sagt är det en häftig upplevelse att "se" en av filmerna här. Glasrutan i söder är en automatisk filmprojektor. Man stoppar in 3D-filmen man vill se i en springa bredvid rutan och filmen startar. För tillfället är Ergom på skämthumör och sätter igång Alien IX. Det är mycket otrevligt att se filmen i 3D, och med 180 graders filmduk. Man känner sig som inne i filmen. Texten lyder: "RÖKNING FÖRBJUDEN"

MOTIONSRUM

Ett stort rum med alla möjliga föremål i. Där finns stålramar med två hjul som sitter fast i golvet, det finns band med rullar i golvet, och det finns bänkar. Bredvid bänkarn på ställningar, finns metallstänger med skivor på. Det finns också flera apparater bredvid. I taket sitter små rör.

Det här rummet används för motion. Banden är rullband som håller samma hastighet, som man orkar springa. De besynnerliga ramarna är motionscyklar och metallstängerna med skivor är hantlar och skivstänger. För tillfället tränar 2T10 sektmedlemmar här inne. De är inte beväpnade och ger sig om de blir hotade. Rören är bevakningskameror som kontrolleras i datorcentralen.

SIMBASSÄNG

Genom en glasvägg kan man se in i en stor hall med en bassäng i mitten. Från taket kommer ett bländande ljus som om det var mitt på dagen utomhus. På en liten ö i den rektangulära bassängen växer några träd. Det ligger folk på ön och njuter av det solliknande ljuset och några simmar omkring i vattnet. Fyra vakter patrullerar i salen. En stickande doft känns i hela lokalen.

Det här är enklavens simbassäng. Istället för den ishall som var planerat, byggdes en plask- och badanläggning med solarielampor i taket. På ön ligger 2T6 solande sektmedlemmar och 1T10 medlemmar badar i det varma vattnet. Ingen är beväpnad, förutom de vaktande soldaterna. Det finns kameror i taket, men de syns inte då lamporna bländar alltför mycket. Kamerorna kontrolleras från datorcentralen.

FOTBOLLSPLAN

Bakom dörrarna i korridoren finns en stor sal som är över 100 m lång. Golvet är täckt av en gräsliknande matta med vita ränder här och var. I vardera kortänden står en vit ställning med ett nät bakom. Läktare löper längs båda långsidorna. I den norra väggen sitter fyra dörrar. Belysningen är ganska svag.

Det här är enklavens fotbollsplan. Dörrarna i norr leder till omklädnings- och duschrummen, och innehåller inget av intresse. Enbart nödbelysningen är tänd här inne då sekten inte är intresserad av fotboll.

SPÄRRAD KORRIDOR

Circa 25 meter bort i korridoren finns ett stängsel med en dörr och ca 50 meter bakom står några vita metallvarelser. Alla är tungt beväpnade. Bakom varelserna fortsätter korridoren. Det sitter flera rör i taket.

Varelserna är tio stridsrobotar. De är utrustade med lätta kulsprutor och skjuter mot alla som rör dörren till stängslet. Det finns bara ett sätt att ta sig förbi, det är att visa upp sin hand för en av kamerorna nära dörren. Kameran registrerar fingeravtrycken och datorcentralen kollar vilka som är godkända i sitt register. Om handavtrycken stämmer öppnas dörren och personen får gå in. Rören i taket är kameror. Det är omöjligt för rollpersonerna att ta sig in i basen den här vägen.

SJUKHUSSEKTORN

Sjukhuset byggdes för att kunna ta emot ett stort antal patienter i händelse av krig, pest eller annat. Bara en av de fyra sektionerna hann förses med någon utrustning, så de övriga tre står övergivna och tomma, med nakna väggar och skräpiga och dammiga golv. Det finns ingen belysning i de diagonala korridorerna eller i rummen i de övergivna delarna.

RECEPTION

Ni kommer in i en hall där golvet är täckt av en mjuk heltäckningsmatta. Vid den bortre väggen finns en disk, och framme vid disken sitter tre kvinnor. De är sysselsatta med varsin sällsam apparat. I taket finns små svarta rör.

Det här är sjukhuesets reception. Tre stycken sektmedlemmar sitter här. Ifall de blir anfallna kastar de sig under disken och drar sina laserpistoler. Om alla rollpersonerna ser ut som sektmedlemmar, struntar receptionisterna i dem, men om de frågar om något får de svar. Om inte alla ser ut som sektmedlemmar låtsas receptionisterna strunta i rollpersonerna, men kontaktar datorcentralen. Apparaterna är datorer som är kopplade till denna. Rören i taket är förstås bevakningskameror, även de kopplade till datorcentralen.

VÄNTRUM

Det här rummet ger ett trevligt intryck. Det har en mjuk heltäckande matta och några fåtöljer. Bredvid fåtöljerna finns små högar med slitna tidningar ochfolk sitter och bläddrar i dem. Stillsam musik spelas.

Det sitter 1T4 personer i väntrummet.



SJUKHUSSAL

Långa rader av bås finns i det här rummet och framför vart och ett hänger röda draperier. Några sektmedlemmar i vita rockar går igenom rummet. Det sitter små svarta rör i taket.

I vardera båset finns en säng och en TV med video. Det finns också en garderob. Det finns sammanlagt 20 bås härinne, och 2T8 är upptagna. Här finns även 1T4 obeväpnade läkare. Rören är kameror.

UNDERSÖKNINGSRUM

I de här små rummen finns en brits, tre höga pallar, ett skrivbord och några skåp. Det står en bildskärm på bordet.

Förutom de ordinarie undersökningsredskapen i skåpen finns också tre Regen I. Ett av skåpen är en Ultramegalon™ röntgenapparat. Det är 25% chans att en läkare och en patient finns inne. Läkaren är obeväpnad.

OPERATIONSSAL

Mitt i rummen finns en vit brits, och runt den all möjlig utrustning. Det finns ett skåp och bredvid det står en svart tub.

Här opereras folk. Det är 5% chans att en operation pågår. Attiraljerna runt britsen är all möjlig operationsutrustning. I skåpet finns saxar, skalpeller och andra verktyg. Den svarta tuben är en SleepTight™ sömninducerare för bruk under operationerna.

LABORATORIUM

Rummet är fyllt av hyllor med sensorer och provrör. Vid ett litet bord sitter några vitrockade sektmedlemmar och knappar på tangentbord framför bildskärmar. Det finns små svarta rör i taket.

Här är sjukhusets laboratorium. Här sitter fyra forskare och studerar prover. Bildskärmarna är datorer.

SPÄRRAD KORRIDOR

Circa 15 meter bort i korridoren finns ett stängsel med en dörr och ca 60 meter bakom står några vita metallvarelser. Alla är tungt beväpnade. Bakom varelserna finns en vägg. Det sitter flera rör i taket.

Varelserna är tio stridsrobotar. De är utrustade med lätta kulsprutor och skjuter mot alla som rör dörren till stängslet. Det finns bara ett sätt att ta sig förbi, det är att visa upp sin hand för en av kamerorna nära dörren. Kameran registrerar fingeravtrycken och datorcentralen kollar vilka som är godkända i sitt register. Om handavtrycken stämmer öppnas dörren och personen får gå in. Rören i taket är kameror. Det är omöjligt för rollpersonerna att ta sig in i basen den här vägen.

Det här är samma robotar som man kan se från fritidssektorn.

PARKEN

Detta är en enorm sal, 150 x 150 m i fyrkant. Vildvuxna kullar reser sig mellan de mjukt svängda vägarna. Högst uppe i mitten av taket, som är ca 40 meter högt, sitter en mycket starkt lysande glob. Förutom alla träd och buskar växer även blommor i alla möjliga färger här. Ett kvittrande ljud kan höras. En damm i det sydvästra hörnet tycks ha svämmat över vägen då denna försvinner ner i dammen. Ett susande ljud kan höras från det nordvästra hörnet.

Under bra förhållanden kan man ta in luft utifrån genom det ventilationsrör som för tillfället används på halvfart. Det är detta som åstadkommer det susande ljudet. Rollpersonerna tar sig antagligen in den vägen och hamnar då i parkens nordvästra hörn.

Parken är helt vildvuxen och döljer ett rikt och varierat djurliv. Det kvittrande ljudet är dock inspelad fågelsång. Parken är ganska lätt att gömma sig i.

ELD I BERGET

Efter att rollpersonerna har kommit igenom servicekorridoren, kommer de in i projektledningens delar av enklaven. Här sker hela upplösningen.

Vad händer i virrvarret av korridorer under enklaven? Hur hittar rollpersonerna? Vilka dyker upp här nere? Hur ser det ut?

MÖTEN

Om rollpersonerna inte direkt iakttogs när de klättrade ner i hålet vet inte Projektledningen om att de är här, för även om Movitz fortfarande är en del av gruppen kommer han inte längre kunna skicka några meddelanden på grund av störningar från golvmaterialet. Järnringen tror i det här läget snarare att något har hänt Movitz. Att rollpersonerna befinner sig i servicekorridoren är något de anar, men som de inte kan vara säkra på. Tio styc-

ken stridsrobotar genomsöker därför det mörka området.

ATT HITTA

Det är ganska enkelt att hitta rätt väg så snart dörren har öppnats. Korridoren är svagt upplyst av nödbelysningen, med fungerande lampor på tio-femton meters avstånd från varandra.

Här nere finns allt maskineri och alla el-, vatten- och avloppsledningar. Ventilationsrör susar och vätskerör brusar och kluckar. Ånga pyser ur någon läckande ledning och oljeblandat vatten blänker på golven där det har droppat från taket. Skuggorna ruvar mörka, och oroväckande former finns överallt. Den som har sett filmen Alien vet exakt hur det ser ut. Här nere kan vad som helst dölja sig bakom de främmande formerna.

Men eftersom Projektledningen nästan dagligen använder sig av den här korridoren finns absolut ingenting större och farligare än enstaka råttor och möss. Använd den här sträckan för att skapa en lagom skräckstämning, men ha i åtanke att i det här läget är det viktigaste att de når fram till centraldatorn.

Senare, när det här äventyret är över, kan du låta de rollpersoner som har överlevt ge sig ner här och undersöka platsen noggrannare. Vad du då placerar här är ditt beslut.

CENTRALDATORN

Korridoren slutar vid en trappa som leder upp till en smal korridor. Den östra dörren i korridoren leder till enklavens administrativa avdelning och den västra går till det vilrum som hör till kontrollrummet för centraldatorn.

På SL:s karta över enklaven finns en nyckel som talar om var de olika rummen finns.

VILRUM

Rummet är behagfullt möblerat med flera soffgrupper utspridda, några bildskärmar finns placerade på bekvämt avstånd från dessa och bokhyllor och vackra tavlor fyller väggarna. Det sitter två personer i rummet och läser.

Forskarna i rummet blir automatiskt överraskade. Vid ljudlig eldstrid hör forskarna i sovrummen det och gör sig redo för strid.

SOVRUM

Sex sängar står längs väggen. Ett skåp finns vid varje säng. Två av sängarna är upptagna av personer som ligger och läser.

Forskarna har vapnen nära till hands. I skåpen finns personlig utrustning.

SOVRUM

Det är mörkt i rummet, men i ljuset från dörröppningen kan ni se sex sängar längs väggen. Ett skåp finns vid varje säng. I sängarna ligger folk och sover.

Forskarna (två stycken) sover om rollpersonerna inte har fört oväsen, annars attackerar de rollpersonerna direkt. Skåpen innehåller kläder.

DATORCENTRAL

Ett rum med bildskärmar och tangentbord överallt. Det finns bara en ganska liten yta mitt i rummet på cirka 5x5 meter som inte är belamrat. På en stol sitter en robot.

Här finns bildskärmar som visar alla rum och korridorer i själva enklaven (däremot inte Projektledningens högkvarter, själva reaktorn och militärbasen). Roboten är av modell Byerley C2. I rummet finns också en huvuddator. Den är byggd för att ta emot order och den lyder den som tilltalar den. Detta är den dator som styr det mesta i enklaven, dock finns det en som styr den: datorn hos Projektledningen.

Roboten vägrar samarbeta med rollpersonerna, även om de hotar med våld; huvuddatorn å andra sidan är samarbetsvillig. Då den känner sig pressad av projektledningens dator, som har makt över den, vill den ha den datorn röjd ur vägen. Huvuddatorn är villig att hjälpa rollpersonerna så gott det går, och vill bara att de ska göra slut på Projektledningens dator i gengäld. Datorn känner till allt om enklaven utom närmare detaljer om Projektledningens delar, och kan förse rollpersonerna med en korrekt plan över enklaven. I det här läget kan du låta spelarna få titta på den riktiga kartan.

Det enda ytterligare som datorn känner till av det som styrs av Projektledningens dator är reaktorn. Huvuddatorn vet dock allt om hur den ser ut och hur den fungerar.

Datorn kan kommunicera med rollpersonerna med komlänkar när de är utanför datorcentralen. Dessa ligger i en låda i centra-

len, och datorn kan instruera rollpersonerna i användandet av dem samt berättar var de finns.

RESERVDELSRUM

Lampan i taket flimrar när ni ser in i ett alldeles tomt rum, så när som på ett mycket stort skåp.

Här finns reservdelar till huvuddatorn. De ligger i skåpet som är olåst.

REAKTORN

När Ergom börjar bli nervös, blir han halvt galen. När han får veta vad som håller på att hända får han en djävulsk idé. Om han kan stänga av kylningen i reaktorn, kokar kylarvattnet och alla giftiga ämnen som finns i vattnet bildar en dödlig radioaktiv gas som kan ledas ut i enklaven genom vissa av ventilationsrören (tidigare har det påpekats att det tummades något på säkerhetsföreskrifterna — något sådant här skall egentligen inte gå att göra). Militärbasen och projektledningens delar drabbas inte av gaserna, då ledningarna kan stängas av mellan de olika delarna. Visserligen dör alla sektmedlemmar, men det spelar ingen roll. De är ändå bara i vägen. De behövs inte längre i Järnringens planer.

Ergom har ännu ett trumfkort i bakfickan. Ifall det skulle bildas en härdsmälta är det bara att spränga schaktet. Väggarna i schaktet rasar in och 200 meter sten travas ovanpå reaktorn som därmed effektivt slås ut.

Datorn meddelar genom komlänkarna att en katastrof håller på att inträffa. Projektledningens dator har slutit till ett rör så att kylarvattnet inte längre cirkulerar. Det finns mer information längre fram om hur kylsystemet fungerar. Datorn talar om vad som kan inträffa och ber rollpersonerna att rätta till felet. De behöver bara ge sig in i kylrummet på reaktorns östra sida och vrida om en kran. Huvuddatorn kommer att hålla pansardörrarna in till reaktorn öppna under tiden.

När rollpersonerna skall ta sig bort till dörrarna skickar Ergom ut tio stridsrobotar efter dem. Dock gör han ett grovt misstag. Han skickar ut kravallrobotarna istället för de vanliga stridsrobotar han har till hands. Detta ökar rollpersonernas chanser att klara det här partiet, som är ett av de svåraste i äventyret.

ROBOTARNAS PROGRAMMERING

För att undvika att robotarna blir utslagna av en enda handgranat, anfaller de med tolv meters mellanrum. Hallens form gör att alla robotarna inte kan skjuta på en gång utan att träffa roboten framför. Det är bara de två närmaste som skjuter. Om robotarna kommer inom fem meter från rollpersonerna övergår de till närstrid. De använder då sina hagelbössor som slagträn (de räknas som träklubbor). En stridsrobot har 4T6 i skadebonus.

Om rollpersonerna ger sig, visiteras de grundligt och allt (även kläderna) tas ifrån dem. Sedan blir de förda till fängelset och får dela cell med Lidholm.

BARA VRIDA OM KRANEN...

En av rollpersonerna måste ge sig in samtidigt som de andra täcker honom. Personen måste korsa det öppna golvet, ge sig in i kylrummet, hitta och förstöra det automatiska styrsystemet samt vrida om några kranar. I spel sker det med att spelaren klarar fem normala INT-kast. Varje försök är en stor handling. Kylarvattnet kokar på tio minuter. När problemet är ordnat återstår bara att ta sig ut, men det är spelarnas problem.

MOVITZ AVSLÖJANDE

Movitz skjuter inga psimutanter. Därför avslöjar han sig i vilrummet. Han kommer att kasta sig i skydd innan han börjar skjuta mot rollpersonerna.

SKYDDSDRÄKTSHALL

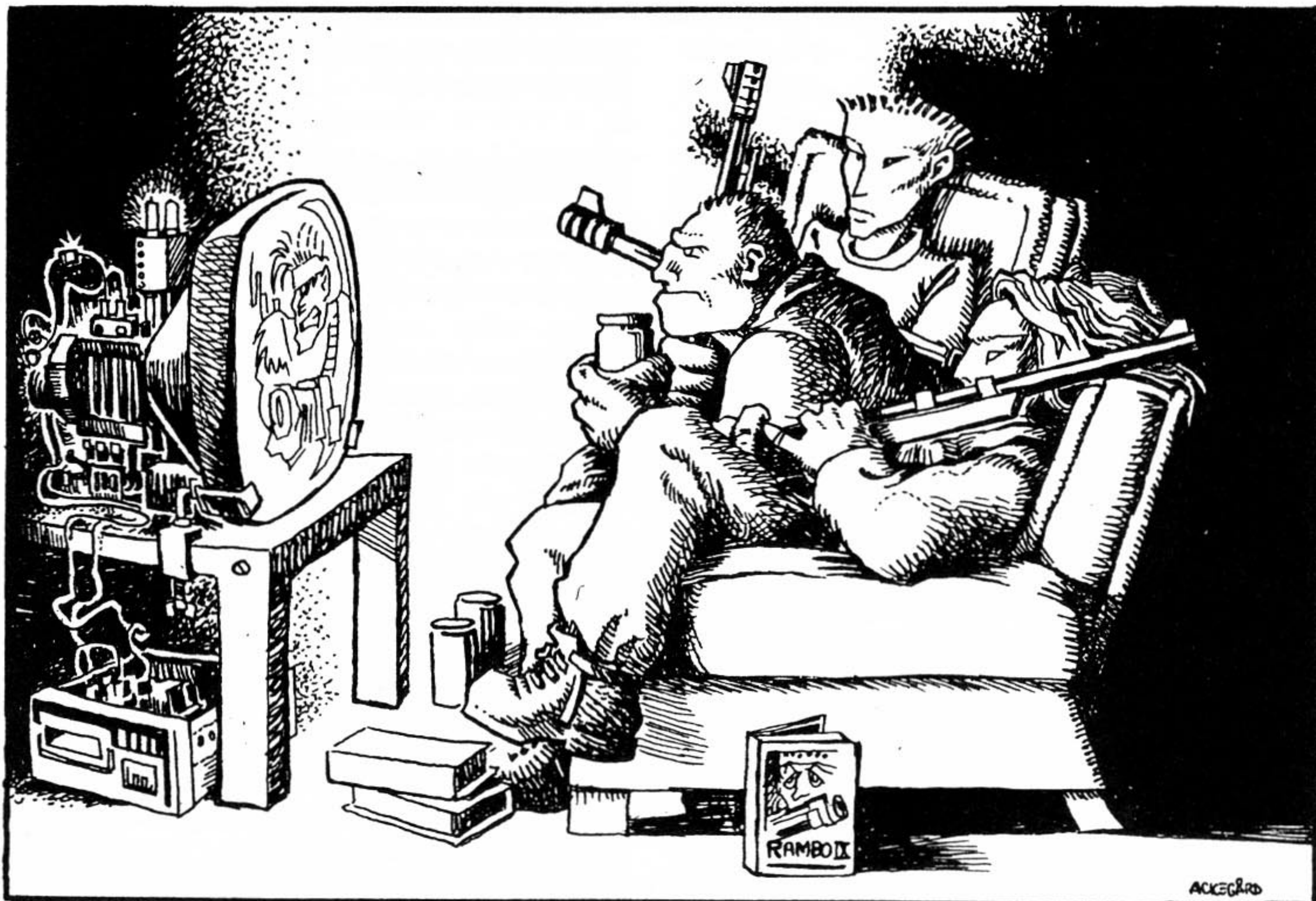
En dammig, avlång hall, med tolv underliga dräkter hängande på väggen. Två massiva stålportar sitter i de båda långväggarna, en på vardera sidan.

Dräkterna är strålskyddsdräkter och absorberar 25 poäng bakgrundsstrålning. De är tunga och väger 6 BEP.

REAKTORRUM

Det går inte att komma in i själva reaktorn. Om någon skulle vilja spränga sig in kommer han att avlida nästan omedelbart av strålningen så snart han har kommit igenom väggen.

Det var inte av en slump som reaktorn och reaktorsektionen omslöts med så tjocka väggar. Vid en olycka är det meningen att kraften hos en explosion skall förslösa sig uppåt



istället för åt sidorna, in i enklaven, liksom att berget ovanför är minerat för det syftet.

KYLRUM

Ett surrande kan höras från rummet som är mycket svalt. Olika rör går över golvet fram till en stor vit box.

Från rummet går rör in till reaktorn för att kyla ned den. Eftersom det medför en del radioaktivitet har rummet en bakgrundsstrålning på 4 sp per timme. Rören innehåller kraftigt nedkylt freon och om rollpersonerna öppnar några kranar, pyser den kalla gasen ut och de får efter tio segment 2T6 poäng köldskador vart tredje segment. Rustning absorberar bara under de nio första segmenten. Om rollpersonerna förstör alltför mycket i de båda rummen, kan det ge samma resultat som det Ergom försöker åstadkomma.

REAKTORKONTROLLEN

KONTROLLRUM

Långa bänkar löper längs väggarna. Vid bänkarna finns bildskärmar och i stolar sitter män i vita rockar. Det finns även en robot i rummet.

Här är kontrollrummet för reaktorn. Det finns fem forskare och en robot, modell Byerley C2, här. Alla är beväpnade. Så länge roboten fungerar kan den sköta reaktorn. Forskarna är bara intresserade av data om reaktorn, och denna används i byggandet av atombomberna. Om roboten blir skjuten stängs reaktorn av automatiskt. Bänkarna är förstås datorer, och om de blir alltför sönderskjutna, stängs även då reaktorn av. Enklaven fungerar i två dagar efter detta vid normal strömförbrukning.

Innanför reaktorkontrollen finns ett par tomma rum. Dessa är förbundna med den numera övergivna delen av militärbasen, men dörren är numera ordentligt blockerad.

VAKTRUM

När dörren glider upp hörs några skrik. Ni kan se in i ett rum som det kommer en varm, unken stank ifrån. Framför en bildskärm sitter tre personer och slöar. På skärmen visas en bild av en kraftig man som springer runt i tät skog och har ihjäl folk.

Här sitter tre soldater med vapen i händerna och ser på video. De ser Rambo IX för tillfället. När rollpersonerna kommer in, börjar

de genast skjuta mot dem. Det finns ytterligare tre videofilmer här.

VAKTRUM

När dörren glider upp låter det som om någon sågar sönder inredningen. I själva verket är det en sorts musik som fyra soldater lyssnar på. Samtidigt röker de på stora cigarrer och leker med sina vapen. Bredvid soldaterna står den lilla låda som musiken kommer ifrån.

Slå varsitt normalt ITF-kast för var och en av vakterna. Om de klarar det är de inte överraskade. De sitter och lyssnar på Iron Maiden på sin ministereo. Om det har varit hörbar skottstrid i det andra vaktrummet, är de redan larmade.

MILITÄRBASEN

Beskrivningen av de olika delarna följer inte en strikt ordning rum för rum, utan snarare verksamhet för verksamhet.

ALLMÄNT

Militärbasen tar upp två sektorer. Här finns militärförläggningar, en avancerad träningshall, en skjutbana, verkstäder, vapendepåer, en forskningsavdelning, enklavens administrativa avdelning, militära lager och det viktigaste av allt — tre missilramper.

En stor del av den ena sektorn (se detaljkartan) är övergiven. Vad som finns här inne är något som det står var spelledare fritt att bestämma. Nämnas bör att Järnringens medlemmar har svetsat fast alla dörrar, förstärkt spärrarna och blockerat allt de kan blockera. Och var gång en psimutant passerar de avstängda korridorerna i korset, blir de märkbart nervösa...

Alla dörrar här öppnas med ID-kort typ III eller högre, och minst en soldat i varje rum har ett sådant kort. På de platser på detaljkartan som är markerade med kryss vaktar soldater. Utanför missilkontrollen finns Ergoms livvakter, Dunk och Tjong.

SKJUTBANAN

Detta är en helt vanlig skjutbana. Om det är känt att det finns inkräktare i enklaven finns ingen här eftersom det då finns annat att skjuta på. Annars finns här 1T10 soldater som övar prickskytte.

Ingången till skjutbanan finns i den nordsydliga korridoren tio meter från ingången till träningshallen.

TRÄNINGSHALLEN

Detta är en helt vanlig träningshall. Om det är känt att det finns inkräktare i enklaven finns ingen här eftersom det då finns annat att göra än att träna. Annars finns här 2T8 soldater som stärker sina muskler.

Ingången till hallen finns i den nordsydliga korridoren tio meter från ingången till skjutbanan.

FORSKNINGSAVDELNINGEN

Om rollpersonerna når det här rummet före klockan 20.14 under dag 48, befinner sig Lidholm här och arbetar på bomben. Annars är det tomt på folk.

På en stor bänk i ena änden av rummet ligger olika maskindelar. Professor Lidholm, som verkar lite virrig och drogad, håller på att konstruera något. Bredvid står fyra assistenter, och rummet vaktas av en stor metallvarelse och fyra soldater. De ser er och börjar skjuta. Professor Lidholm kastar sig ned i skydd under bordet.

Folket här justerar delar till atombomben. Varelsen är en säkerhetsrobot.

KONTORSAVDELNINGEN

Ett antal mer eller mindre övergivna lokaler som gränsar mot sjukhuset. Här finns inte så mycket av intresse, annat än den korridor som går rakt norrut genom avdelningen. Om rollpersonerna står i kontakt med huvuddatorn via komlänkar kan datorn berätta att det tredje rummet till höger döljer en låst dörr (som datorn kan öppna) direkt in i det utrymme som Järnringen använder som vapenförråd.

FÖRLÄGGNINGARNA

Längs den L-formade korridor som löper genom avdelningen finns Järnringens förläggningar. Projektledningens medlemmar håller till i den del som gränsar mot cellavdelningen.

Beskrivningarna tar bara upp det allra viktigaste som fynd, eventuella personer och det

allmänna intryck ett rum ger. Att beskriva allt skulle bli alldeles för plottrigt. Levandegör dock gärna med egna detaljer, men tänk på att dessa inte bör få påverka handlingen alltför mycket.

NFM-FORSKARNAS FÖRLÄGGNING

Dörren hit öppnas med ett ID-kort typ IV eller högre. Officerarna bär sådana.

Ett stort, lyxigt rum med fem bekväma sängar. På golvet ligger en heltäckande matta. På ett litet bord står en låda med en bildskärm, och därutöver finns här ett kassaskåp. Rummet är tomt på folk.

Här bor Torbjörn Berglund, Ronald Aylo och Carl-Fredric Simmons. Kassaskåpet innehåller sammanlagt 32.000 kr i guld, och närmare 12.000 kr i sedlar. Datorn är kopplad till Projektledningens dator.

ERGOMS LÄGENHET

Lyxen i den här lägenheten är otrolig. En dallrig säng med ett puffigt täcke står mitt i det stora sovrummet. Golven flödar över av heltäckande mattor. Ett stort barskåp står vid ena väggen i vardagsrummet och ett kassaskåp står vid den andra. På väggarna hänger fin konst.

Här bor Ergom. Kassaskåpet innehåller följande: en kortlek, ett fickdataspel, en elektrisk kortblandare, 40.000 kr i sedlar och en tub cyankalium. Barskåpet innehåller drycker värda tusentals kronor. Konsten har ett sammanlagt värde på cirka 25.000 kr.

ALPHS OCH SEKULARS LÄGENHET

Samtliga rum har heltäckande mattor. Två sängar och ett antal bokhyllor pryder sovrummet. I en nedsänkning i vardagsrumsgolvet finns en pool. Ur vattnet stiger inbjudande bubblor. Rummet ger ett lyxigt intryck.

Poolen är en bubbelpool. Om man säger "Torka mig" börjar en varm vind blåsa från taket. De mentala tvillingarna Alph och Sekular bor här. Bokhyllorna innehåller böcker om politik på de gamlas tid.

MARQUIZ' LÄGENHET

I vardagsrummet finns tavlor och en musköt på väggarna. Golvet är täckt av en heltäckande matta.

Tavlorna är värda 12.000 kronor sammanlagt. Musköten på väggen är dyrbar och är värd 8.000 kronor. I madrasserna finns 17.000 kronor och under kudden finns en laddad laserpistol.

THEAS LÄGENHET

Ett lägenhet med en vacker träinredning. Ett skåp står vid ena väggen. En fin, rosa hjärtformad säng står mitt i rummet. Musik flödar från en låda till höger och en till vänster.

Skåpet är fyllt av lyxiga kläder värda nästan 25.000 kronor. Musiken kommer från en stereo. Till stereon finns fem laserskivor.

SOLDATFÖRLÄGGNINGEN

Den generella beskrivningen gäller samtliga rum i förläggningen. Soldaterna befinner sig här ENDAST om rollpersonerna har lyckats ta sig hit obemärkta. I annat fall är de på språng ute i enklaven.

Ett ganska rökigt och stökigt rum med tio stycken tvåvåningssängar. Ungefär hälften är upptagna av soldater. Några sover och andra sysslar med annat, t.ex. läsning. Bredvid sängarna finns det skåp.

Skåpen innehåller kläder och personliga ägodelar. Inga skåp är låsta. Samtliga soldater har vapen redo.

I rum A finns 13 soldater; i rum B 11 stycken; i rum C 8 stycken och i rum D 10 stycken.

Det troliga är väl att spelarna flyr när de upptäcker att det finns så många soldater här. I ett sådant läge följer alla soldaterna i det rummet efter rollpersonerna, samtidigt som de övriga larmas.

RAKETBASEN

MISSILKONTROLLEN

Salen är till största delen fylld av stora skärmar med kartor och siffror. Det finns flera bänkar med tangentbord. I rummet finns sammanlagt åtta soldater och tolv forskare. Kartorna på de stora monitorerna visar Pyri-samfundet. Hindenburg är inringat på dessa. Det finns också en bild som visar en hall med ett stort, cylinderliknande föremål. Soldaterna börjar skjuta mot er när ni blir upptäckta.

Härifrån kontrolleras den raket som ska avfyras mot Hindenburg. Forskarna söker hellre skydd än slåss, men skjuter om det behövs.

RAKETHALL

Ett mycket stort rum, 30x30 m. Taket är ca 40 meter högt, och stora ställningar går runt ett högt föremål i mitten. Föremålet är stort, cylinderformat och spetsigt i toppen. Det sträcker sig nästan tio meter upp.

Beroende på när rollpersonerna eventuellt dyker upp här, kan det finnas folk inne i silon. Klockan 8.00 inleds slutmonteringen av bomben, och denna är klar klockan 13.27. Därefter finns enbart de sex soldaterna härinne. De lämnar hallen tio minuter innan avskjutningen, alltså klockan 18.50.

Sex soldater vaktar rummet och åtta forskare klättrar runt på stegarna med olika apparater.

Raketen är klar för avskjutning och endast bomben återstår att montera in. Forskarna gör några avslutande prov. Det finns TV-kameror i rummet som bevakas från missilkontrollen. Soldaterna attackerar alla inkräktare.

PROJEKTLEDNINGEN

Alla dörrar här öppnas med ID-kort typ IV eller högre.

PROJEKTLEDNINGENS DATOR

Längs väggarna i rummet finns bänkar och monitorer.

Datorn härinne styr de andra datorererna i enklaven. Spelarna fullgör sitt uppdrag åt huvuddatorn om de förstör den här datorn. Man måste skriva in en kod för att få kontakt med datorn. Alla i projektledningen känner till koden.

RÅDSSALEN

I korridoren utanför rådssalen vaktar Dunk och Tjong, som har order att skjuta alla inkräktare utan förvarning. Om rollpersonerna kommer hit före kl 15.20 dag 49 finns Ergom kvar.

Ett stort, avlångt rum, med ett mycket stort bord i mitten. Runt bordet står fullt med stolar. Det sitter allt möjligt folk runt bordet. En mycket stor bildskärm finns i rummet.

Projektledningen är församlad här och har ett krismöte angående utvecklingen i enklaven. I rummet finns Alph, Sekular, Thea, Marquiz, Torbjörn Berglund, Ronald Aylo och Carl-Fredric Simmons. Från skärmen kan man ta in vilken som helst av enklavens kameror och datorer.

Om rollpersonerna kommer hit INNAN kl 15.20 händer följande: Ergom har genom mutationen Spådom anat att rollpersonerna antagligen är på väg. Därför lämnar han mötet precis innan dessa kommer hit, om de gör det. Han går in i projektledningens datorcentral för att radera all information om Järnringens verksamhet och sedan beordrar han datorn att snarast avfyra raketen. (Notera att han inte kan göra detta FÖRE kl 13.27, då bomben inte är slutmonterad innan dess!) Det tar datorn cirka femton minuter att ordna detta och under den tiden kan spelarna fly från basen. Att förstöra centraldatorn hjälper inte, ty själva avfyrningen sker automatiskt.

Den andra huvuddatorn märker vad som är på gång, och om den kan så underrättar den rollpersonerna så att de får en chans att fly. (För avfyrningens konsekvenser, se avsnittet *Om spelarna misslyckas* nedan).

Ergom har insett att det är försent att rätta till allting. Om rollpersonerna har kommit så här långt, så klarar de antagligen resten också. När striden härinne är över och rollpersonerna har vunnit, eller om någon öppnar dörren skjuter han sig. Knallen hörs in till rådssalen.

Om rollpersonerna kommer hit EFTER kl 15.20 händer följande: Ergom har gett sig av mot Hindenburg i sin flygbil. (Genom hemliga passager har han tagit sig bort till garaget, tagit sitt fordon och farit iväg. Han når fram till flygbilen kl 15.35, så om någon eller några av rollpersonerna skulle befinna sig där just då... så får spelledaren improvisera!) De övriga i Projektledningen finns härinne och står i kontakt med Ergom via radio. När rollpersonerna kommer in kopplar Ergom in sig till datorn och startar avfyrningen från flygbilen. I det här läget blir inte informationen om Järnringen raderad, men alltihop förstörs ändå av explosionerna senare.

Om rollpersonerna befinner sig i de här lokalerna när missilen exploderar kommer även de att spridas ut över fotbollsplanen. Men det är smällar man får ta!

TV-STUDIO

I rummet står stora svarta lådor på vagnar, framför ett tygskynke med ett bord och en stol framför.

Projektledningen håller sina framföranden härifrån. Lådorna på vagnarna är kameror. Programmen kablas ut till sektmedlemmar-

nas bildskärmar via huvuddatorn. Studion är tom på folk för tillfället.

ÖVRIGA AVDELNINGAR

VAPENFÖRRÅD

Rummet är tomt så när som på några lådor längs ena väggen.

Lådorna innehåller 30 gevär 6,5 mm, 5.000 skott till gevär 6,5 mm och 10 splittergranater

OFFICERARNAS VAPENFÖRRÅD

En mängd vapen står uppställda mot väggarna. En låda ligger på golvet. Det ligger fem gröna västar bredvid.

Här finns en lätt kulspruta, tre k-pistar och ett raketgevär. Lådan innehåller tio raketgevärsskott, fyra kulsprutemagasin, och tio stycken k-pistmagasin. De fem plaggen är skottsäkra västar.

CELLAVDELNINGEN

Ett rum med fyra celler i. Rummet mellan cellerna är avskärmat av galler. I varje cell finns tre britsar. På en stol sitter en vakt och läser.

Vakten har nycklarna till cellerna. Här förvaras professor Lidholm när han inte arbetar.

ROBOTRUM

Dörren hit in öppnas med ett ID-kort typ IV eller högre.

Ett mycket stort rum, där långa rader av metallvarelser står uppradade längs väggarna. Alla bär vapen och verkar utrustade för strid. Ett litet bås finns i rummet. Sex varelser går på vakt.

Här finns alla stridsrobotarna. Det är sammanlagt 400 stycken och de är Järnringens sista reserv. Beroende på om rollpersonerna har råkat ut för några robotar än eller inte, kan antalet vara lägre. Alla är utrustade med lätta kulsprutor och energigranater. Tjugo robotar är avsedda som kravallpoliser och det är dem som rollpersonerna eventuellt har mött tidigare. De har rök-, tårgas- och splittergranater.

I båset finns en dator som är kopplad till Projektledningens dator. Ett ID-kort av regeringsnivå ligger på datorn. Robotarna förintar alla som kommer i närheten av kortet utom medlemmar av Projektledningen. Med hjälp av datorn kan man aktivera robotarna. Det kan man dessutom även göra med Projektledningens dator. Robotarna är normala stridsrobotar och skjuter på inkräktare efter en varning om dessa inte ger sig av.

Vad ingen vet om är att programmeringen i 166 av robotarna har försetts med en liten extra detalj som planterades in av en medlem av SFSF en gång för flera hundra år sedan när robotarna först programmerades. Tio minuter efter det att robotarna har aktiverats kommer de 166 att löpa amok och skjuter då besinningslöst på alla andra *beväpnade* robotar de kan hitta. Rollpersoner som är robotar klarar sig utmärkt om de lämnar ifrån sig sina vapen till kamraterna när någon av de 166 dyker upp.

Det här kan vara ganska svårt att hålla reda på för spelledaren, men det är dock inte fullt så kritiskt att veta exakt hur ställningen är mellan "normala" och "rubbade" robotar. Exakt hur du vill hantera de här får du avgöra själv. Om du vill kan du helt avstå från att ta med det här anhanget.

OM SPELARNA MISSLYCKAS

Om spelarna inte klarar äventyret och Järnringen och sekten slutför sina planer, exploderar ändå inte bomben i Hindenburg. Kvällen innan raketstarten saboterar Torbjörn Berglund missilen. Han har nämligen insett att det inte är rätt att låta världen genomgå samma hemskheter en gång till. Han är medveten om att han riskerar att dö av explosionen, men Hindenburgs befolkning är viktigare än hans egen säkerhet.

Direkt efter starten fattar missilen eld och exploderar efter sju sekunders färd utan att kärnladdningen detonerar. Brinnande rester som kommer nedrasande genom schaktet, och ytterligare sprängladdningar antänder basens bränsledepå. Även om det mesta av eldstormen som uppstår spenderar sig i missilschaktet, finns det tillräckligt med kraft kvar för att förstöra stora delar av militärbasen. Alla närvarande Projekt Omega-agenter dör genast när missilkontrollen i en praktfull explosion sprids ut över fotbollsplanen. Alla andra som befinner sig i verkstaden och vapendepån omkommer också när även dessa utrymmen totalförstörs. Den enda i projektledningen som överlever explosionen är eventuellt Ergom som (om han kom iväg) åkte iväg med flygbilen för att i den ljumma som-

markvällen se Hindenburgs förintelse på säkert avstånd.

Om spelarna är instängda på "fel" plats under avfyrningen kan SL istället låta raketen lyfta och sedan explodera i luften på flera kilometers höjd, och istället kan det räcka med den mer måttliga förstörelse som de planterade laddningarna åstadkommer. En sådan händelse vållar inga explosionsskador, men väl en rejäl brand som spelledaren kan "styra" bäst han vill.

Däremot kan nedfallande delar ställa till med problem. Bland annat finns en odetonerad kärnladdning någonstans på sträckan mellan enklaven och Hindenburg. Detta kan vara en lämplig utgångspunkt för fortsatta äventyr.

UPPLÖSNINGEN

Efter striden med projektledningen, får rollpersonerna ta sig hem med Lidholm. Rollpersonerna kan ta sig ut samma väg de kom in eller genom garageinfarten. Sektmedlemmarna är i det här läget förvirrade och bjuder inte särskilt mycket motstånd — de är fullt upptagna med att själva ta sig ut ur enklaven.

Buster Bunnys gäng, eller det som är kvar av det, följer inte med till Hardin, men är nöjda med sin insats ändå. Resan hem blir händelsefri och väl hemma möts rollpersonerna av Eddie. De får lämna tillbaka lånad utrustning. Det arangeras en ny fest på hotellet och rollpersonerna får sin efterlängtade lön. Dessutom förklarar borgmästaren att Buster Bunnys gäng frias från sina brott som belöning (*om* de har hjälpt rollpersonerna, vill säga).

Om, och när, nyheten läcker ut om enklavens existens, sänder Pyri-samfundets armé omedelbart en expedition dit och spärrar av området. Enklaven eller dess rester utforskas sedan av försvarets vetenskapsmän under många år framöver.

VIKTIGA HÅLLTIDER DAG 48 OCH 49

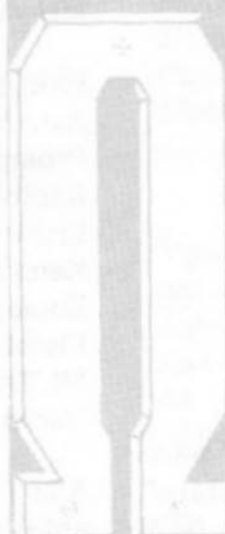
DAG 48

20.14 Lidholm blir färdig med sitt arbete på bomben i forskningsavdelningen. Därefter förs han till sin cell.

DAG 49

08.00 Slutmonteringen påbörjas.
13.27 Slutmonteringen avslutas.
15.20 Ergom lämnar rådssalen.
15.35 Ergom når sin flygbil och ger sig iväg.
18.50 Soldaterna som vaktar raketen lämnar avskjutningshallen.
19.00 Raketen skjuts iväg. Sju sekunder senare detonerar den och inleder en serie explosioner som sprider ut Projektledningen över fotbollsplanen.





APPENDIX

KODEN

V6S5SV6DH5L6G1V8G5N
V6DF3LLM4N5V6D4TT1

Koden löses genom att man byter ut alla siffror mot motsvarande vokaler och delar upp stycket i ord.

A	O	U	Å	E	I	Y	Ä	Ö
1	2	3	4	5	6	7	8	9

SLP

KRAVALLROBOTARNA

Dessa är vanliga stridsrobotar som är konstruerade för att klara kravaller. De är utrustade med gummibatonger (räknas som blyrör), bedövningspistoler och tårgasgranater. De har CL 80% på sina vapen och SB 4T6 i närstrid.

SEKTMEDLEMMAR

STY	13	SMI	13	MST	10
INT	14	STO	12	ITF	14
PER	13	FYS	12	UTB	9

Klass: IMM
Förflyttning: 3,5 m/sg
H-värde 4

FÄRDIGHETER
Personbil 9
Motorcykel 11
Teknik 8
Laservapen 5
Kedja 3
Överlevnad ruin 11
Botanik 7

SPRÅK
Skandiska D/E
Interlingua E/E

BEVÄPNING
Laserpistol 55%

Sektmedlemmarna är vanliga IMM av båda könen, som gått med i "Katastrofens väktare". Sekten dyrkar högteknologi, betraktar NFM som gudar och ser upp till psimutanter. Sektmedlemmarna har en mycket speciell livsstil. De bär luftiga ljusa kläder och har långt hår. Vissa använder olika former av narkotika och tobak, som de odlar i växthuset. Sektmedlemmarna bär nästan alltid vapen. De är fanatiska och kämpar in i döden.

Sektmedlemmarna har fått order att inte skjuta på Movitz och de klarar alla sorters tortyr utan att prata.

SOLDATER

Soldaterna har samma grundvärden och färdigheter som sektmedlemmarna utom att de har färdigheten Gevär FV 6 (60%). De är utrustade med gevär 6,5 mm och två extramagasin var. De har uniformer och militärhjälmar. De har fått order om att spara på ammunitionen och skjuter nästan bara siktade och halvsiktade skott.

PRICKSKYTTARNA

Dessa är soldater som är skickliga skyttar. De har soldatutrustning, fast istället för gevär 6,5, har de gevär 9 mm med FV 10 (GCL 85%). De har dessutom lasersikten på vapnen, som höjer CL med 20% på avstånd mellan 10 och 150 meter. Lasersiktena fungerar bara på hel- och halvsiktade skott.

FORSKARE

STY	7	SMI	12	MST	17
INT	15	STO	12	ITF	12
PER	11	FYS	9	UTB	11

Klass: PSI
Förflyttning: 3 m/sg
H-värde: 4
MH-värde: 3

FÄRDIGHETER
Astronomi 7
Programmering 12
Radio-tele 4
Elektronik 11
Kemi 8
Zoologi 5
Pistol 7
MUTATIONER
Varierar

SPRÅK
Interlingua C/E
Skandiska D/D

BEVÄPNING
Gausspistol 60%

Alla forskare är psimutanter. De har normalt antal mutationer och SL får välja lämpliga. De tillhör Athena inom Järnringen. Forskarna är vanligtvis klädda i grå overaller.

BUSTER BUNNYS GÄNG

BUSTER BUNNY

STY	12	SMI	17	MST	14
INT	13	STO	8	ITF	16
PER	14	FYS	13	UTB	4

Klass: FMD (hare)
Förflyttning: 7,5
H-värde: 3

FÄRDIGHETER	SPRÅK
Överlevnad:	Skandiska D/C
Berg 8	
Skog 13	MUTATION:
Kanot 6	Snabbare
Klättra 12	
Hoppa 13	BEVÄPNING
Gömma sig 15	Revolver .38 75%
Finna dolda ting 9	Spiksko 120%
Lyssna 13	Knogjärn 125%
Slagsmål 11	
Pistol 6	
Motorcykel 5	

Buster Bunny är gängets ledare. Han har varit det sedan han samlade gänget för sju år sedan. Gänget är känt hos polisen, men har alltid kommit undan. Buster fick kontakt med Järnringen för några år sedan, men har aldrig insett hur mäktiga de är. Buster har fått en del utrustning av Ergom. Han vet att en sekt håller till i en underjordisk stad i närheten, men att det är nästan omöjligt för obehöriga att ta sig in. Han har fått två cross-motorcyklar av Järnringen.

FLODE

STY	17	SMI	10	MST	9
INT	10	STO	20	ITF	11
PER	10	FYS	11	UTB	5

Klass: FMD (Flodhäst)
Förflyttning: 4 m/sg
H-värde: 5
MH-värde: 5

FÄRDIGHETER	SPRÅK
Slägga 21 (H-värde 4)	Skandiska C/C
Slagsmål 7	
Ångbåt 12	MUTATIONER
Hantera fällor 7	Stor
Förfalskning 12	Bärsärk
Förhöra 8	
Ilmarsch 5	BEVÄPNING
Simma B	Slägga 130%
Musköt 8	Musköt 15 mm 55%
Orientering 12	
Botanik 8	
Zoologi 9	
Medicin 12	
Motorcykel 2	

Flode var utstött och gick med i gänget efter att ångbåtslinjen han arbetade på lades ned. Han älskar sin slägga och bär alltid på den. Han är inte sen att använda den. I gänget är Flode accepterad och utan det skulle han bli en ensam alkoholist.

STYX

STY	10	SMI	26	MST	11
INT	13	STO	6	ITF	14
PER	8	FYS	15	UTB	2

Klass: FMD (Igelkott)
Förflyttning:
H-värde: 1

FÄRDIGHETER	SPRÅK
Akrobatik D	Skandiska D/B
Hoppa 12	
Klättra 13	MUTATIONER
Utbrytarkonst 8	Liten
Smyga 9	Snabbare
Simma D	
Fickstöld 8	BEVÄPNING
Låsdyrkning 15	Pistol 7,65 110%
Kastdolk 13	Stick 170%
Muta 6	(1T8 i skada)
Slagsmål 12	4 kastdolkar 190%
Pistol 7	
Motorcykel 4	

Styx är en perfekt tjuv i gänget. Han slöt sig till det efter att ha dödat sin chef med en kastkniv, när han arbetade som knivkastare. Han har ett speciellt vapen, hans igelkottstaggar på ryggen. De har 15% i grundchans och gör 1T8 i skada.

MUPPE OHLIN

STY	11	SMI	19	MST	9
INT	4	STO	6	ITF	6
PER	8	FYS	12	UTB	3

Klass: FMD (Kanin)
Förflyttning: 5,5 m/sg
H-värde: 3
MH-värde: 5

FÄRDIGHETER
Etikett 12
Räkna B
Övertala 13
Simma D
Rida 13
Spel 8
Värja 12
Flintpistol 7
Slagsmål 5

BEVÄPNING
Värja 135%
Pistol 15mm 75%

SPRÅK
Skandiska E/C
Ryska B/C
Finska C/B
Lettiska B/A

MUTATIONER
Liten
Energikropp
Regenerera
Sänkt grundegenskap (INT)

Muppe Ohlin är en aristokrat, som har tvingats söka brottets bana. Hans farfar adlades för tapperhet. Föräldrarna fick bara ett barn som kunde ärva. Han har dock gömt undan 30.000 kronor för framtida bruk. Han var utstött på grund av sin låga intelligens. Han är alltid dyster och känner sig ensam, men det märks inte utanpå. Gänget är hans enda kamrater.

PANZERBLITZ

STY	11	SMI	9	MST	14
INT	10	STO	9	ITF	11
PER	9	FYS	13	UTB	5

Klass: FMD (Sköldpadda)
Förflyttning: 4 m/sg
H-värde: 5
MH-värde: 4

FÄRDIGHETER
Förklädnad 9
Undre världen 8
Muta 12
Förfalskning 15
Skugga 10
Bluff 5
Köpslå 8
Värdesätta:
Skinn och pälsar 9
Metaller 12
Födoämnen 8
Juvelerararbeten 7
Spel 5
Pistol 14
Slagsmål 7

SPRÅK
Skandiska D/D
Nyskotska B/A

MUTATIONER
Pansarartat skal

BEVÄPNING
Avsågat hagelgevär 95%

Panzerblitz har sysslat en del med handel, men blev lurad ett antal gånger. Han blev fattig och började istället stjäla. Efter att ha straffats två gånger gav han sig ut för att äventyra. Flera av sina gamla skulder lyckades han betala och han hittade sitt vapen. När han blev för gammal för äventyrandet, gick han med i gänget och ger sig inte ut längre på några farliga uppdrag.

ÖVRIGA

De andra i gänget har medelvärde i samtliga grundvärden utom STO. Grisarna har 11, råttorna har 6 och skunkarna har 9. De har följande vapen:

Gris 1	Spade 55%, Knogjärn 60%
Gris 2	Hacka 35%
Gris 3	Dolk 50%, Armborst 40%
Råtta 1	Revolver .22 40%, Dolk 35%
Råtta 2	Autogevär 4,85 mm 30%
Skunk 1	Pistol 7,65 mm 30%
Skunk 2	Pistol 15 mm 35%
Skunk 3	Rev .32 45%, Dolk 60%

PROJEKTLEDNINGEN

ERGOM

STY	9	SMI	15	MST	21
INT	18	STO	13	ITF	16
PER	17	FYS	12	UTB	11

Klass: PSI
Förflyttning: 4 m/sg
H-värde: 4
MH-värde: 2

FÄRDIGHETER
Underhåll:
Hjulfordon 7
Propellerfordon 7
Köra:
Personbil 18
Motorcykel 20
Propellerplan 13
Administration 17
Historia 14
Värdesätta:
Högteknologi 12
Pistol 17
K-pist 18
Laservapen 8
Piska 4
Nunchako 9
Räkna E
Klättra 14

SPRÅK
Skandiska E/E
Polska E/D
Nederländska E/D
Interlingua E/E
Nyskotska E/D

MUTATIONER
Förbränning
Känna fiendskap
Tankeläsning
Sannolikhetsförändring
Illusioner
Spådom
Defekt: Vansinne

BEVÄPNING
9 mm K-pist 160%

Hoppa 10
Smyga 6
Gömma sig 10
Simma D
Lyssna 10
Upptäcka fara 6
Övertala 10
Köpslå 10
Orientering 6
Spåra 10
Rida 15
Förhöra 16
Spel 10
Utbrytarkonst 6
Datorprogrammering 12
Kemi 14

5 mag K-pist
9 mm Pistol 150%
2 mag Pistol
Nunchako 85%

Ergom är den självklare ledaren, intelligent, fräck, välutbildad och med suveräna mutationer. Ergom går klädd i 30-talsliknande kläder i svart. Ett par runda glasögon markerar det allvarliga ansiktet. Ergom brukar, tillsammans med sin livvakt och gamle vän Movitz, resa runt i byarna och visa långfilmer. Ergom har ett stort urval filmer, men de mest önskade är Razorback, Bortom Apornas planet och Mad Max 2. När han möter äventyrarna, låter han Movitz försöka bli vän med dem och reser sedan lugnt hem till enklaven. Movitz håller hela tiden kontakten med Ergom genom sin inbyggda radiosändare.

MARQUIZ

STY	1	SMI	5	MST	24
INT	16	STO	17	ITF	11
PER	13	FYS	3	UTB	6

Klass: PSI
Förflyttning: 1 m/sg
H-värde: 6
MH-värde: 2

FÄRDIGHETER
Administration 19
Historia 15
Antropologi 10
Ångbåt 10
Teknik 18
Medicin 10
Finna dolda ting 12
Upptäcka fara 16
Förhöra 20
Spel 16
Attackstridshjälm 18

SPRÅK
Skandiska E/E
Interlingua D/C

MUTATIONER
Mentalt anfall
Kraftprov
Skapa rädsla
Teleportering
Defekt: Mental blockering (för Högteknofordon)

BEVÄPNING
Attackstridshjälm 95%
Attackstridshjälmen är en specialbyggd hjälm som en forskare tillverkade för 50 år sedan åt Marquiz. Den har samma värden som för en laserpistol, utom GC som är 50. Dess höga chans beror på att siktet är kopplat direkt till ögat. Alltså behöver Marquiz bara se på målet och trycka av. Attackstridshjälmen är en laserpistol monterad på en lätt hjälm. Hjälmen absorberar 4 SP och väger 0,5 BEP.

Marquiz har varit med i Järnringen sedan sammanslutningen bildades, men har aldrig varit ledare. Han tycker inte att några NFM har i Järnringen att göra, så som det är idag. Han har ett hetsigt humör och när han blir arg flyger sakerna runt honom. På grund av att han är 80 år, är han mycket klumpig och klen.

THEA

STY	6	SMI	10	MST	19
INT	18	STO	10	ITF	11
PER	14	FYS	9	UTB	7

Klass: PSI
Förflyttning: 2,5 m/sg
H-värde: 5
MH-värde: 3

FÄRDIGHETER
Teknik 8
Botanik 11
Zoologi 14
Finna dolda ting 13
Lyssna 14
Upptäcka fara 16
Rida 11
Kanot 10
Skidåkning 12
Simma D
Överlevnad:
Berg 8
Skog 12
Insjö & flod 8
Orientering 13
Kamouflage 10
Spåra 12
Hantera fällor 12
Utbrytarkonst 7
Illusionism 14
Spel 16
Bola 10
Långspjut 11

SPRÅK
Skandiska E/E
Interlingua D/C

MUTATIONER
Empati
Mentalt återgäldande
Kontrollera djur
Mental sköld
Förvirring
Defekt: Tål ej metall

BEVÄPNING
Bola 60%

Thea älskar fina kläder och naturen och hatar IMM och NFM, som en gång förstört jorden. Hatet mot NFM håller hon hemligt. Trots att Thea är maktgalen, vill hon inte döda Ergom och ta hans plats. Hon känner sig inte mogen för uppgiften och Ergom håller mycket bättre ordning i projektledningen än hon skulle göra. Thea försöker bli Omegas nummer två och Ergom är en sorts idol för henne. Hon har känt honom i 17 år.

När hon gick med i Järnringen var hon 16 år gammal och gjorde det efter att ha tröttnat på världen. Innan hon gick med levde hon ett nomadliv i vildmarken. Thea älskar djur och natur. Det var därför naturligt för henne att leva i vildmarken efter det att hon fördrevs från byn där hon bodde.

Hon föredrar att använda mutationer i striden mot rollpersonerna.

ALPH OCH SEKULAR

STY	8	SMI	15	MST	19
INT	16	STO	14	ITF	11
PER	12	FYS	11	UTB	7

Klass: PSI
Förflyttning: 3,5 m/sg
H-värde: 4
MH-värde: 3

FÄRDIGHETER
Administration 15
Övertala 12
Etikett 13
Räkna D
Första hjälpen 12
Pistol 13
K-pist 10
Förklädnad 10
Geografi 10
Historia 12
Antropologi 18

BEVÄPNING
Alph har en gyrojet .38 (115%) och Sekular bär en K-pist (100%). Båda bär skottsäkra västar vid rådsmötet. Alph har en splittergranat.

SPRÅK
Skandiska D/E
Interlingua C/C
Estniska C/B
Polska C/C

MUTATIONER
Mentala tvillingar
Stopp
Illusioner
Kontrollera växter
Koncentration
Defekt: Mental blockering (muterade grisar)

Alph och Sekular är mentala tvillingar. De älskar enklaven eftersom den stämmer bra in med deras levnadsideal, ett totalt övervakat samhälle utan brottslighet och utstötta. Fast den främsta fördelen med samhället, som de har börjat tycka på senare år när de har fått makt, är kontrollen. Folket kan inte smida upprorsplaner utan att en kamera ser dem och de sätts i fängelse. Alph och Sekular har ett omättligt intresse av politik och de har massvis med böcker från den gamla tiden om ämnet. De anser att Ergom är en stor ledare.

VETENSKAPSMÄNNEN

TORBJÖRN BERGLUND

STY	13	SMI	12	MST	8
INT	18	STO	14	ITF	8
PER	12	FYS	12	UTB	12

Klass: NFM
Förflyttning: 3,5 m/sg
H-värde: 5

FÄRDIGHETER
Programmering 15
Elektronik 22
Reparation 17
Personbil 9
Propellerplan 9
Helikopter 6
Teknik 18
Kemi 7
Pistol 8
Simma B

SPRÅK
Interlingua E/E
Skandiska D/D

BEVÄPNING
Pistol .45 65%

CARL-FREDRIC SIMMONS

STY	13	SMI	12	MST	11
INT	18	STO	12	ITF	13
PER	14	FYS	14	UTB	12

Klass: NFM
Förflyttning: 3,5 m/sg
H-värde: 5

RONALD AYLO

STY	9	SMI	9	MST	13
INT	18	STO	11	ITF	12
PER	13	FYS	9	UTB	12

Klass: NFM
Förflyttning: 2,5 m/sg
H-värde: 5

FÄRDIGHETER
Programmering 26
Elektronik 17
Reparation 14
Personbil 12
Astronomi 20
Kemi 23
Maservapen 12
Simma B

SPRÅK
Interlingua E/E
Skandiska D/C
Ryska D/C

BEVÄPNING
Maserpistol 70%

FÄRDIGHETER
Programmering 13
Elektronik 15
Reparation 22
Personbil 7
Finna dolda ting 12
Smyga 13
Gömma sig 8
K-pist 11
Simma E

SPRÅK
Interlingua E/E
Skandiska C/C

BEVÄPNING
Gauss-kpist 85%

Torbjörn Berglund, Ronald Aylo och Carl-Fredric Simmons är tre NFM, som hittades nedfrusna för 20 år sedan. De var kompisar med professor Lidholm, men gick efter upptiningen andra vägar. Lidholm valde lagens sida, medan de här tre hamnade hos Järnringen.

Otur för Järnringen var att Lidholm inte gick med, då han kan det mesta om atombomber. Efter nedfrysningen tänkte han om och beslöt sig för att aldrig mer tillverka vapen.

Sekten "Katastrofens väktare" dyrkar alla NFM, eftersom de kommer från de gamlas tid. Torbjörn, Ron och Carl-Fredric dyrkas av sekten, men de tre nedfrusna människorna tar denna som ett skämt. Den enda som har börjat tänka om är Torbjörn, som inte gillar atomvapentillverkningen längre, men han har inte vågat säga det till någon. Ron, Torbjörn och Carl deltar vid sektens gudstjänster, men de spelar bara med.

ÖVRIGA

DUNK OCH TJONG

STY	18	SMI	13	MST	10
INT	9	STO	16	ITF	12
PER	4	FYS	17	UTB	3

Klass: IMM
FÖRFLYTTNING 4,5 m/sg
H-värde: 4

FÄRDIGHETER
K-pist 15
Stridskonst 16
Lyssna 12
Upptäcka fara 16
Ilmarsch 10
Förhöra 13
Spel 10
Stridskonst 105%

SPRÅK
Skandiska B/A
Polska D/B

BEVÄPNING
K-pist 9 mm 125%
med tre reserv-
magasin var

Dunk och Tjong kommer från Radomsko i Storpolen och har fått sina öknamn eftersom de inte vill röja sina riktiga identiteter. Det beror på att de i Polen är ökända banditer. Ergom har haft de båda som livvakter de fem senaste åren. De är mycket pålitliga men har svårt att förstå de rådsmedlemmar som inte talar polska. De har båda snaggat blont hår och bär svarta läderkläder.

MOVITZ

STY	23	SMI	17	MST	12
INT	10	STO	16	ITF	16
PER	9	FYS	20	UTB	8

Klass: Arnold Terminator
Förflyttning: 5 m/sg
H-värde: 3

FÄRDIGHETER
Räkna C
Lyssna 15
Klättra 10
Hoppa 10
Smyga 10
Gömma sig 10
Orientering 11
Kamouflage 13
Spåra 14
Undre världen 10
Kastdolk 12
Armborst 12
Gevär 18
Pistol 18
K-pist 18
Kulspruta 18
Laservapen 10
Maservapen 10
Träklubba 12
Kniv 11
Kedja 12

SPRÅK
Interlingua C/B
Skandiska E/B

BEVÄPNING
Autohagel 175%
2 Revolvrar .44M 170%
Jaktkniv 125%
Flintlåspistol 12
Underhåll:
Hjulfordon 10
Bandfordon 10
Helikopter 10
Jetplan 11
Köra:
Personbil 13
Lastbil 10
Motorcykel 18
Bandfordon 7
Jetplan 8
Helikopter 15
Reparation 12

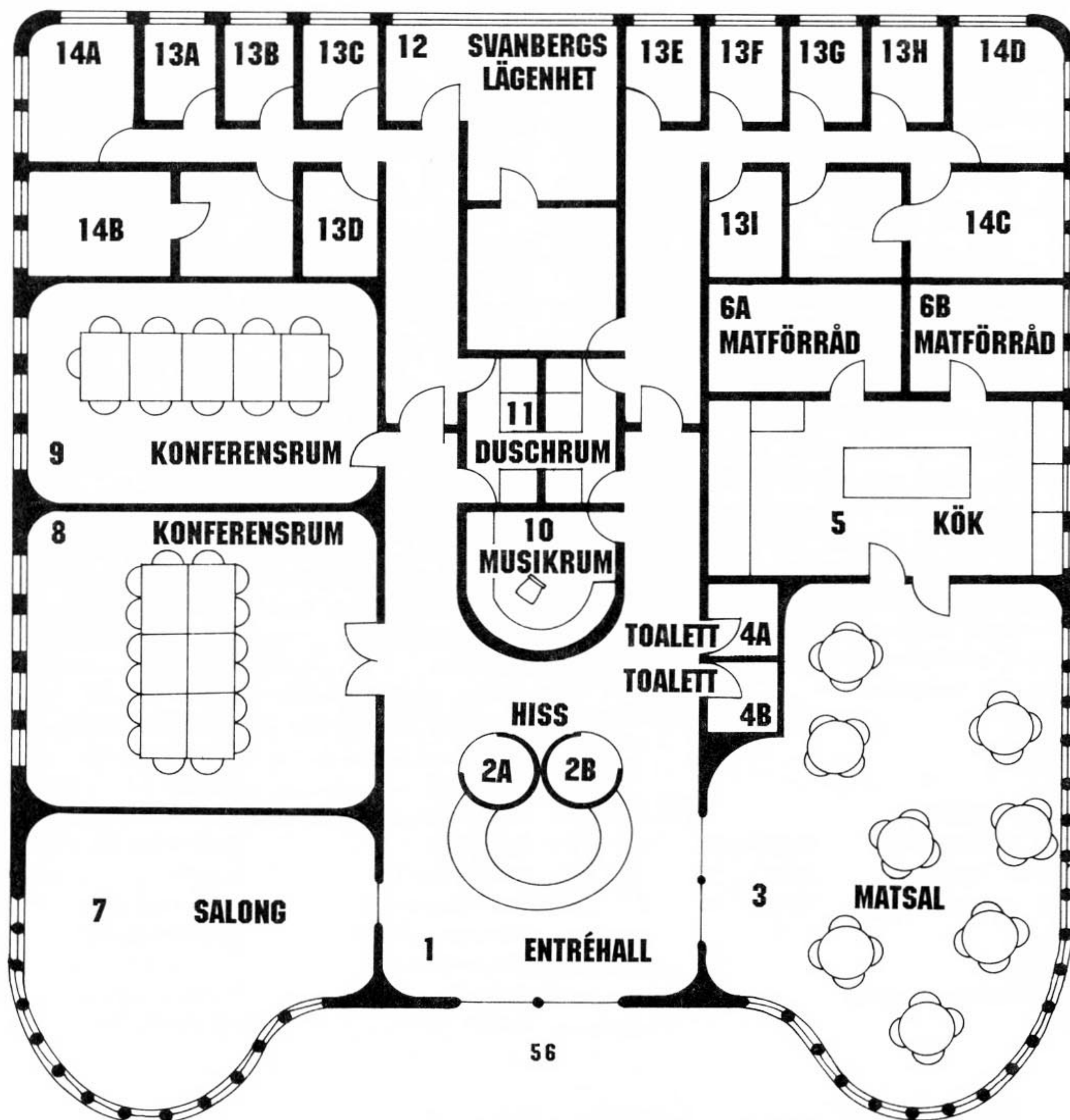
Movitz säger sig vara avskedad korpral och uppträder som basfiolspelare på byns hotell. Han hänger då ihop med Ergom. I själva verket är han Ergoms och hela projektledningens livvakt. På hotellet nöjer han sig med sina revolvrar, men har jämt sitt lasergevär berett i enklaven. Han är 198 cm lång, kraftigt byggd, snaggad och utrustad med ett känslokallt, mustaschprytt ansikte med bruten näsa.

Movitz kommer till rollpersonerna och hänger med dem i början av äventyret. Han följer med in i enklaven, men vid den första striden mot psimutanterna byter han sida och attackerar rollpersonerna. Hela tiden håller han projektledningen underrättad om vad som sker med sin inbyggda radiosändare.

SVANBERGS ARKITEKTFIRMA

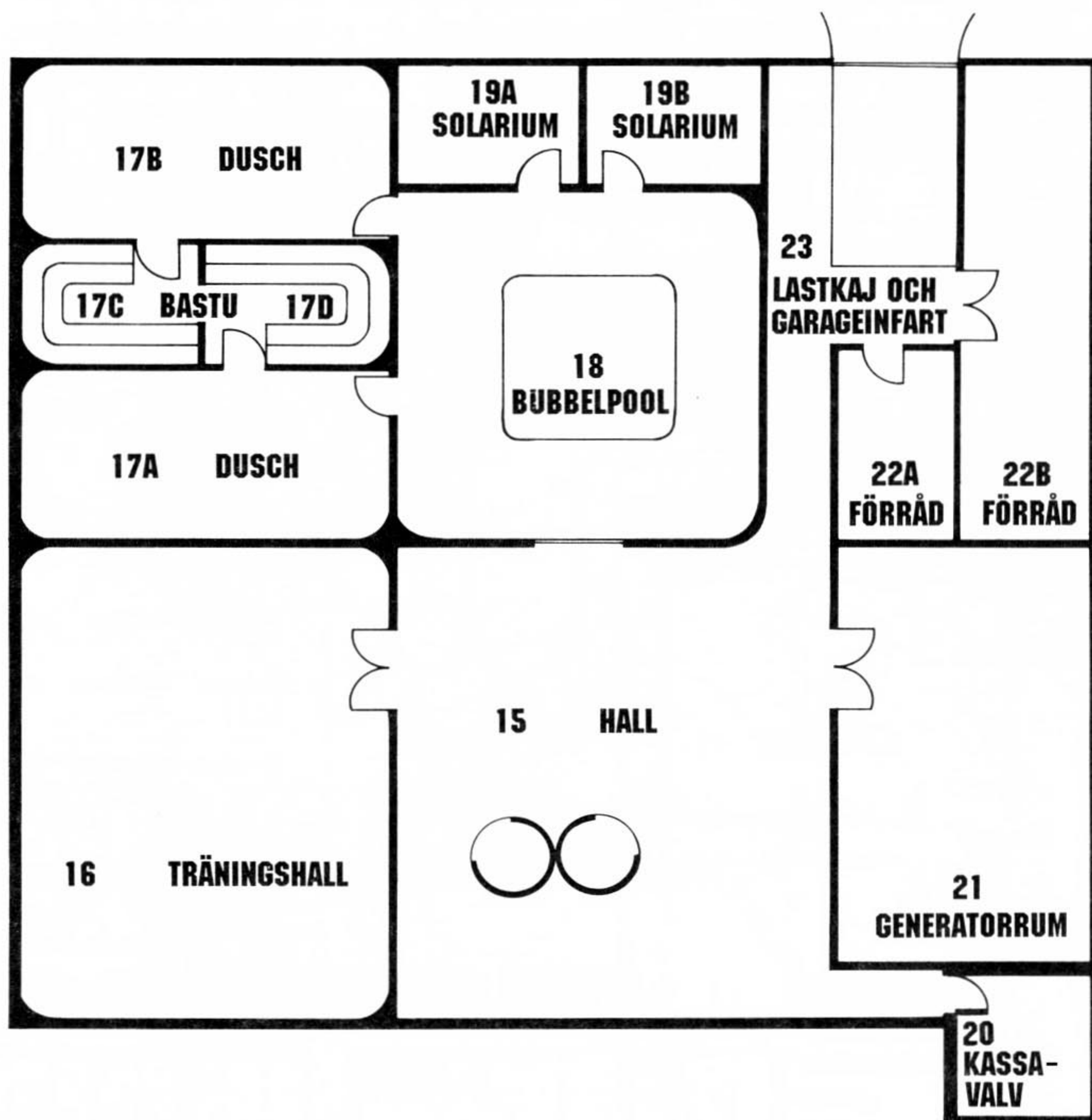
MARKPLANET

1	ENTRÉHALL	8	KONFERENSRUM
2A-B	HISS	9	KONFERENSRUM
3	MATSAL	10	MUSIKRUM
4A-B	TOALETT	11	DUSCHRUM
5	KÖK	12	SVANBERGS LÄGENHET
6A-B	MATFÖRRÅD	13A-I	ARBETARBOSTÄDER
7	SALONG	14A-D	ARBETARBOSTÄDER



KÄLLARPLANET

15	HALL	19A-B	SOLARIER
16	TRÄNINGSHALL	20	KASSAVALV
17A-B	DUSCHAR	21	GENERATORRUM
17C-D	BASTU	22A-B	FÖRRÅD
18	BUBBELPOOL	23	LASTKAJ OCH GARAGEINFART



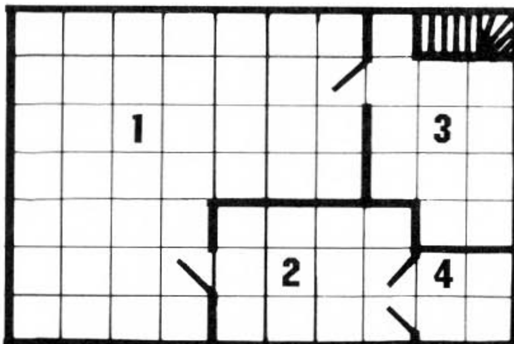
ÖVRE PLANET

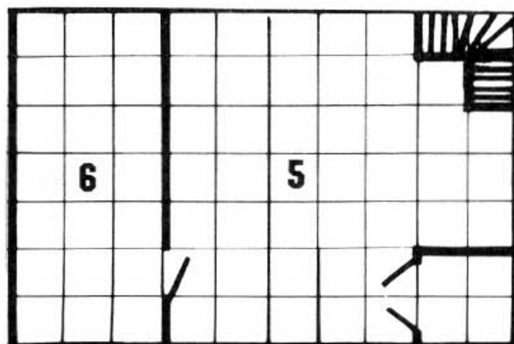
24	HUVUDKONTOR	26	KORRIDOR	30A-C	KONTOR
24A	PROPPSKÅP	27	TOALETTER	31	VAKTRUM
24B	STÄDSKRUBB	28A-B	KONTOR	32A-C	KONTOR
25	ARKIV	29A-B	VILRUM	33	SAMLINGSSAL

29B VILRUM
29A VILRUM
30A KONTOR
30B KONTOR
30C KONTOR
26 KORRIDOR
28B KONTOR
32A KONTOR
32B KONTOR
27
27
33 SAMLINGSSAL
28A KONTOR
31 VAKTRUM
27
25 ARKIV
24A
24B
24 HUVUDKONTOR

CYKELAFFÄREN

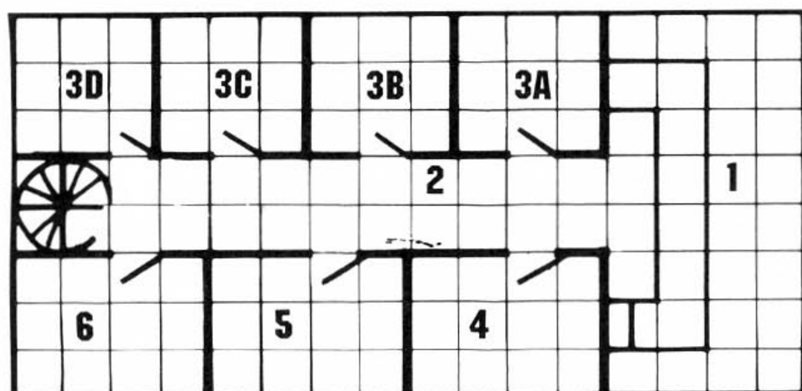
1 BUTIK
2 CYKELRUM
3 RASTRUM
4 HISS
5 VERKSTAD
6 RESERVDELSRUM

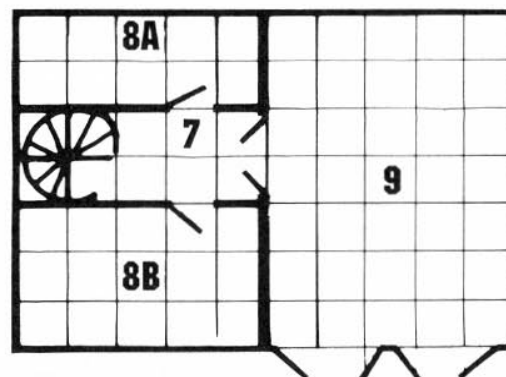




POLISSTATIONEN

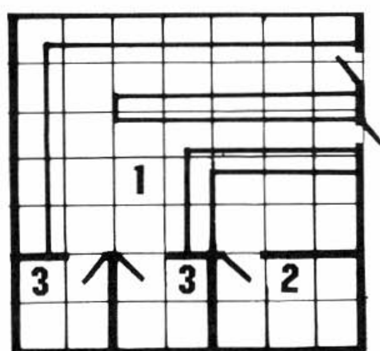
1	RECEPTION	4	LABORATORIUM	7	KORRIDOR
2	KORRIDOR	5	ARKIV	8A-B	ARRESTER
3A-D	KONTOR	6	FÖRHÖRSRUM	9	GARAGE





BENSINMACKEN

1 BUTIK
2 KONTOR
3 TOALETTER

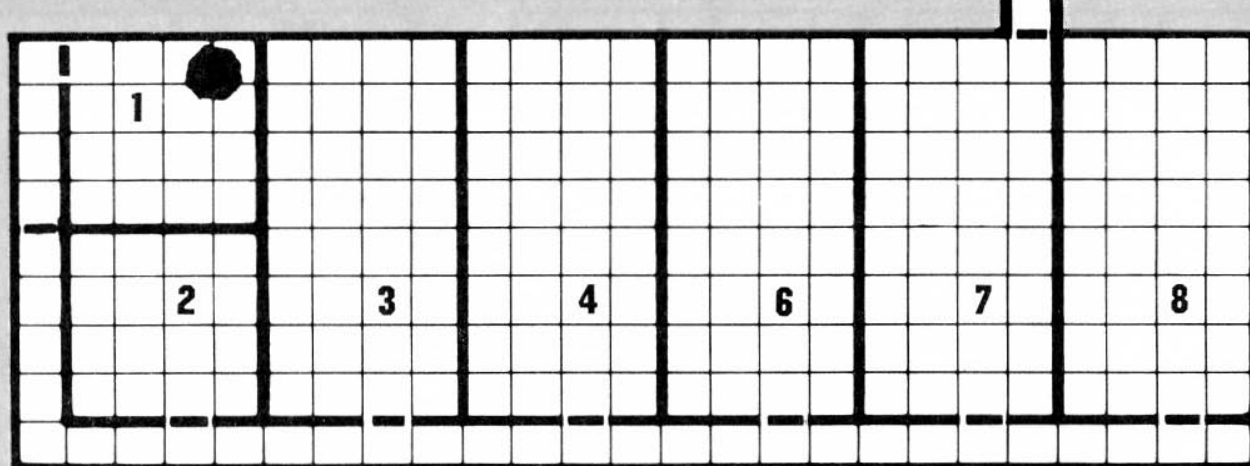


BUSTER BUNNYS HÖGKVARTER

1 BUNKERINGÅNGEN
2A-C FÖRRÅD
3 OREGELBUNDEN GÅNG
4 TRAPPA
5 VIDEOUTHYRARENS LOKAL
6 FÄLLAN
7 BUSTER BUNNYS RUM
8 ENTRÉ
9 PROJEKTORRUM
10 SALONG

BUNKERN

1	MATERIELRUM	5	RASERAD KORRIDOR
2	FORSKARNAS SOVRUM	6	LABORATORIUM
3	LABORATORIUM	7	SAMLINGSSAL
4	LIDHOLMS RUM	8	CRYOFRYS



Kollega!

Det är med blandade känslor jag skriver detta brev. Jag hoppas att varken Du, Berglund eller C-F kommer att missförstå det här.

Låt mig gå rakt på sak: När du läser detta brev är jag på väg härifrån. Undrar du varför? Det är helt enkelt så att jag insett hur fel allt är.

Du minns säkert vår barndoms vackra städer. Och du minns också Hiroshima, Nagasaki och alla andra platser som förintats med kärnvapen. Konsten att klyva atomer har blivit mänsklighetens förbannelse och jag vill inte längre ha med den att göra.

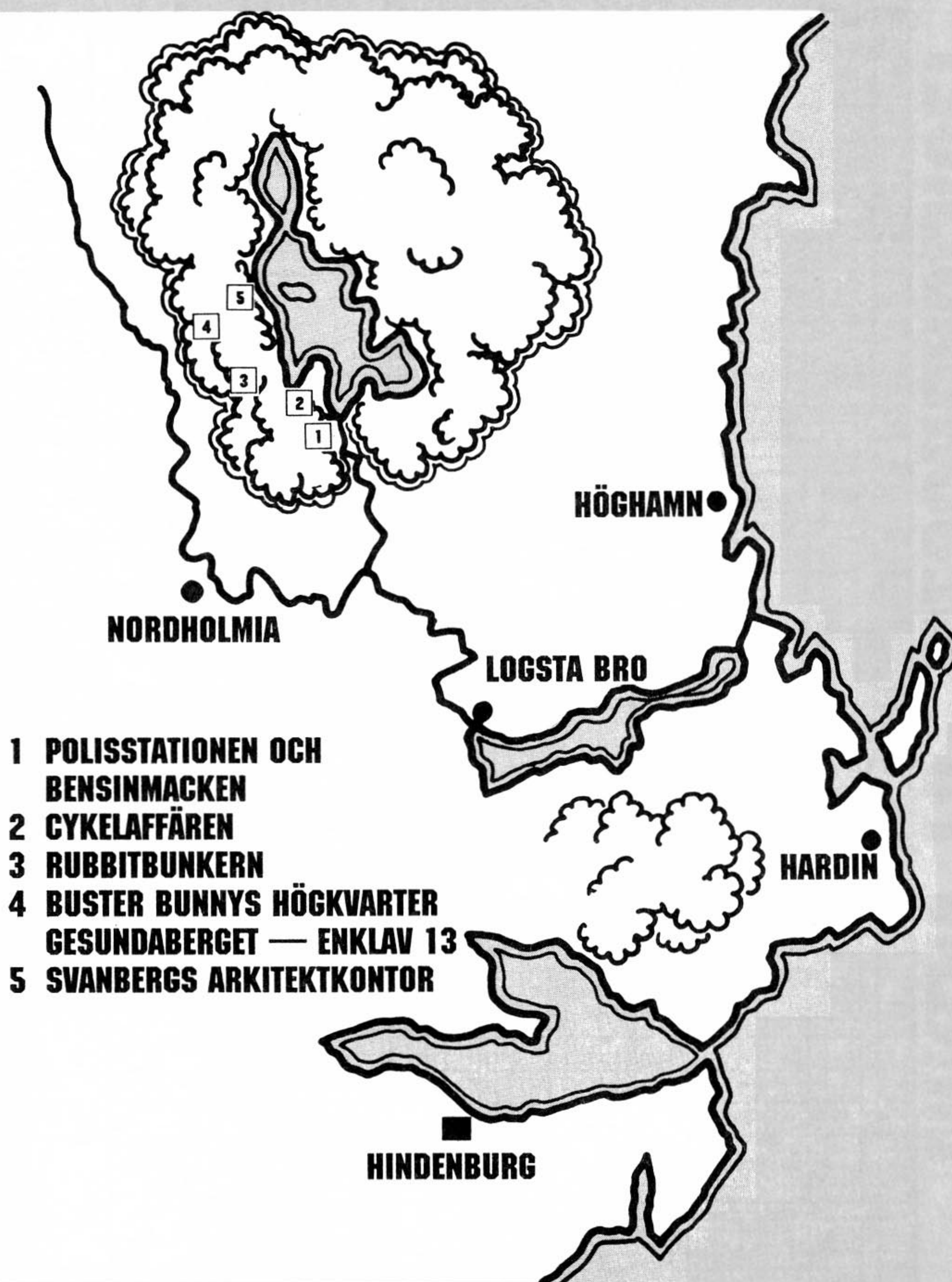
Både du och jag vet vad som döljer sig i Siljansskogarna, men kom ihåg att tretton alltid har varit ett olyckstal!

Med trots allt vänliga hälsningar

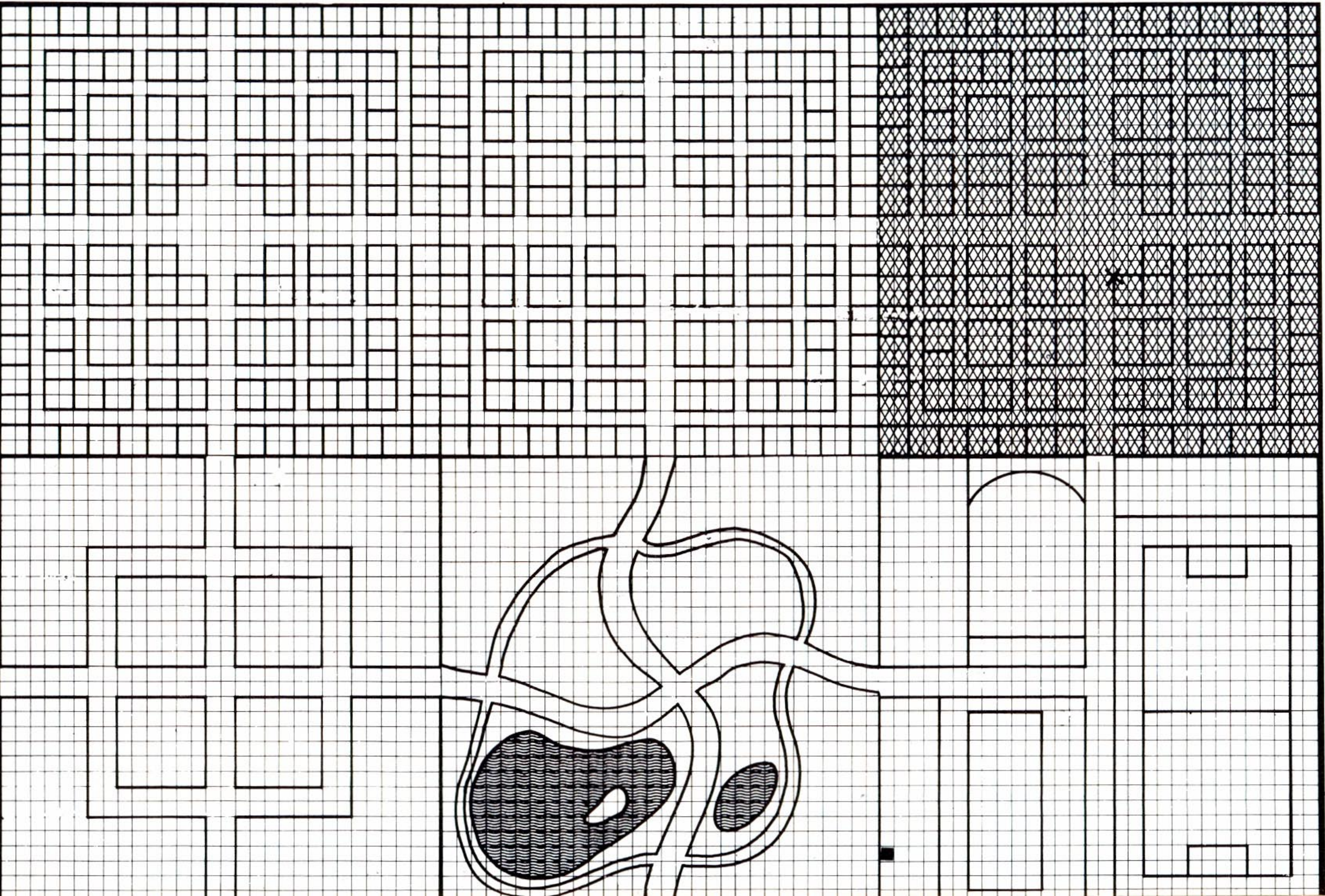
A. Lidholm

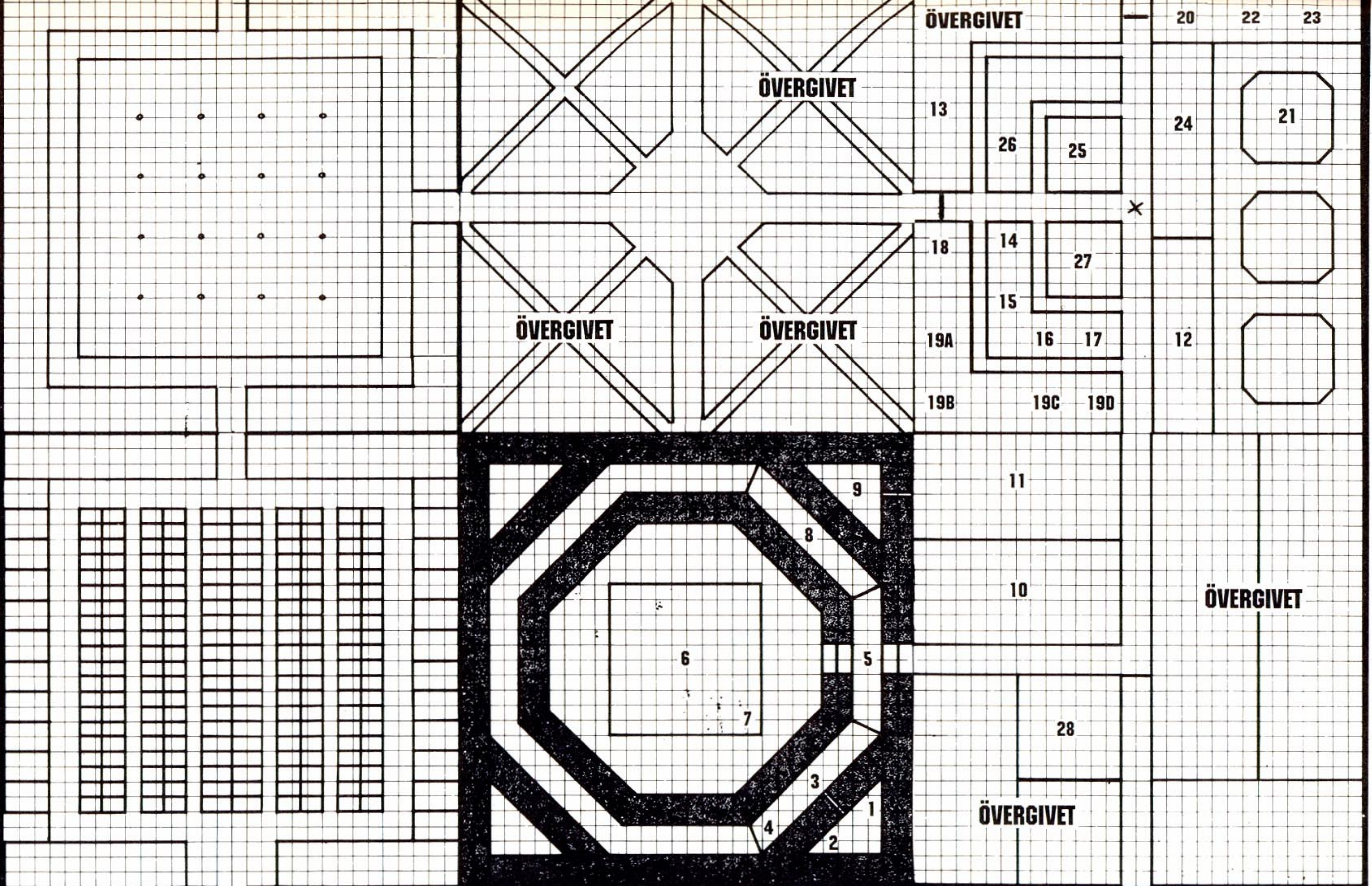





5
4
3
2
1
HÖGHAMN
NORDHOLMIA
LOGSTA BRO
1 POLISSTATIONEN OCH
BENSINMACKEN
2 CYKELAFFÄREN
3 RUBBITBUNKERN
4 BUSTER BUNNYS HÖGKVARTER
GESUNDABERGET — ENKLAV 13
5 SVANBERGS ARKITEKTKONTOR
HARDIN
HINDENBURG

ENKLAV 13 – GESUNDABERGET



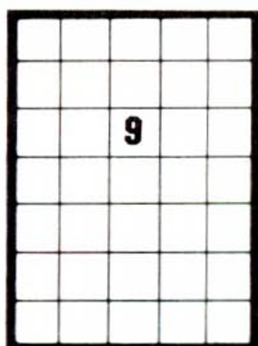


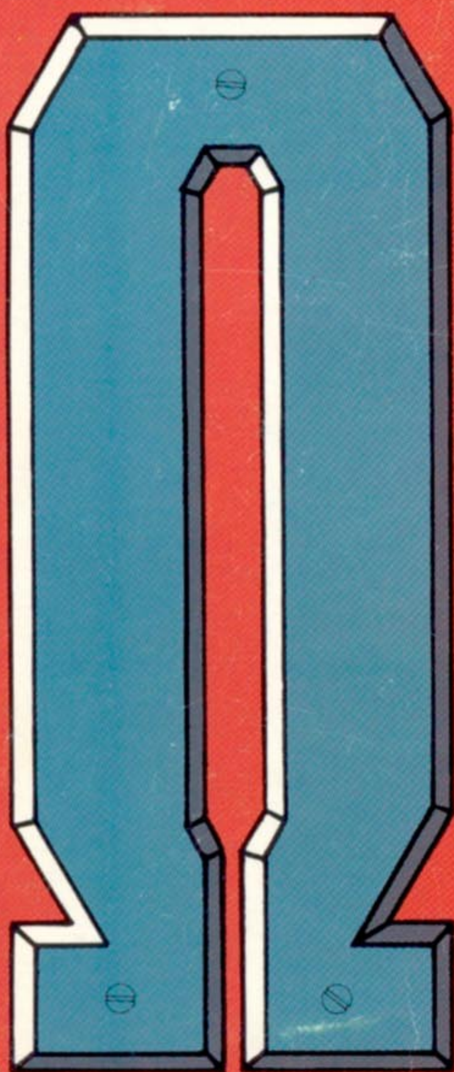
1 Vilrum
2 Sovrum
3 Datorcentral
4 Reservdelsrum
5 Skyddsdräktshall
6 Reaktor
7 Kylrum
8 Kontrollrum
9 Vaktrum
10 Skjutbanan
11 Träningshallen
12 Forskningsavdelningen
13 Kontorsavdelningen
14 NFM-forskarnas förläggning
15 Ergoms lägenhet
16 Alphs och Sekulars lägenhet
17 Marquiz' lägenhet
18 Theas lägenhet
19a-d Soldatförläggningen
20 Missilkontrollen
21 Rakethall
22 Projektledningens dator
23 Rådssalen
24 TV-studio
25 Vapenförråd
26 Officerarnas vapenförråd
27 Cellavdelningen
28 Robotrum

5
8
1
6I
2
6J
4A
3
4B
6K
6A
6B
6C
6D
6L
7A
7B
6E
6F
6G
6H
10

HOTELLET

1	RECEPTION
2	MATSAL
3	KÖK
4A-B	TOALETT
5	SPELRUM
6A-L	GÄSTRUM
7A-B	PERSONALRUM
8	EDDIES RUM
9	STALL OCH GARAGE
10	TORKILS RUM





ETT MÄNNISKOROV
Under en filmvisning försvinner professor Lindholm, en nedfrusen, spårlöst.

ETT MYSTERIUM
Varför har detta skett, och vilket syfte har kidnapparna?

ETT UPPDRAG
Finn professor Lindholm och lista ut varför han blev bortrövad.

EN BONUS
Äventyret innehåller en karta och beskrivning av Enklav XIII.

KATASTROFENS VÄKTARE är ett spänningsfyllt äventyr till Mutant 2, där rollpersonerna färdas från det trygga Pyri-samfundet in i Dalarnas outforskade vildmarker, ständigt jagade av mäktiga fiender. I häftet ingår dels en beskrivning av Enklav XIII och dels en översyn över regionen norr om Nordholmia.

OBS! Detta är inte ett eget spel. Du måste ha tillgång till Mutant 2 för att kunna använda KATASTROFENS VÄKTARE.

Art. nr 05-302

